

CONSOLE GAMES



PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 139

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1998

ΔΡΧ. 1.000

REVIEWS

- GEX 3D: ENTER THE GECKO
- NEED FOR SPEED III
- 1080 SNOWBOARDING
- NEWMAN HAAS RACING
- CRITICAL DEPTH
- X-MEN vs STREETFIGHTER

PREVIEWS

- MOTORHEAD
- PREMIER MANAGER '98
- GHOST IN THE SHELL

ΠΛΗΡΕΣ REVIEW

PITFALL

3D

BEYOND THE JUNGLE

PLAY THE GAME

- BUSHIDO BLADE
- PORSCHE CHALLENGE
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Ατέλειωτη
δράση!

NTSC vs PAL
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ!

ΔΩΡΟ!
ΑΠΙΘΑΝΑ STICKERS
ΜΕ ΤΟΥΣ
ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΥΣ
ΣΑΣ ΗΡΩΕΣ

Only For



FIGHTERS DESTINY

Ζητείται αντίπαλος.

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ

NINTENDO 64

ΠΑΙΚΤΕΣ



RUMBLE PAK





© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. PlayStation and the PS logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Automobile, Lamborghini, Diablo SV, and all associated logos are trademarks of Automobili Lamborghini S.p.A.

ELECTRONIC ARTS

Επιμέλεια CD-Media Art Dept.

Αποκλειστική Διάρθρωση

media ae

Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA

Γεωργιανή 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

Αντίστοιχο B. Ελλάδος:
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΝΙΚΗΤΟΡΟΥ ΟΥΡΑΝΟΥ 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 56 46 36 - Fax: 56 43 63

48 Ένα κλασικό κομμάτι επιστρέφει, αφού έχει υποστεί κάποιες σημαντικές αλλαγές.

PITFALL

3D

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Έχετε απορίες; Αντιμετωπίζετε προβλήματα; Στείλτε μας ένα γράμμα κι εμείς θα κάνουμε ό,τι μπορούμε για να σας βοηθήσουμε.

14 CONSOLE NEWS

Τα πιο πρόσφατα νέα από τον μαγικό κόσμο των video games.

20 PRESHOTS

Τι θα κυκλοφορήσει, πότε, από ποιον και για ποιο μηχάνημα...

44 ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ ΜΑΓΑΖΙΑ

Επειδή δεν είναι δυνατόν να γνωρίζετε όλα τα καταστήματα που υπάρχουν, αναλάβαμε την πρωτοβουλία να κάνουμε εμείς μια βόλτα και να σας περιγράψουμε ό,τι είδαμε.

104 HINTS & TIPS

Έχετε κολλήσει σε κάποιο παιχνίδι; Μη σκάτε... Το "Pixel N.G." συγκεντρώνει για εσάς hints' n' tips για όλες τις κονσόλες.

108 PLAY THE GAME BUSHIDO BLADE

Μία ανάλυση... εις βάθος.

114 PLAY THE GAME PORSCHE CHALLENGE

Οδηγίες για τη νίκη σε ένα κλασικό παιχνίδι οδήγησης.

120 PLAY THE GAME X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Στρατηγική για να μη σας πάρει από κάτω ο Magneto...

126 SWEET 16

Ποιος είπε ότι οι 16-bit κονσόλες δεν έχουν τίποτε να προσφέρουν στη νέα γενιά χρηστών; Εδώ θα βρείτε κλασικά - και όχι - μόνο παιχνίδια.

128 INTERNET CAFE

Επειδή δεν έχετε όλοι πρόσβαση στον μαγικό κόσμο του Διαδικτύου, αναλαμβάνουμε να σας ξεναγήσουμε σε ενδιαφέροντα μέρη.

130 ALIEN LOOK

Μια διαφορετική ματιά στα γεγονότα.

PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 139 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 6)

Απρίλιος 1998



62 1080 SNOWBOARDING

Θα γράφαμε το καλύτερο παιχνίδι snowboarding στο Nintendo 64 κι ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια γενικότερα.



56 GEX 3D: ENTER THE GECKO

Ένας ξεχασμένος ήρωας από μία ξεχασμένη κονσόλα επιστρέφει παντοδύναμος!



74 X-MEN vs STREET FIGHTER

Οι κλασικοί πια σούπερ ήρωες τα τσουγκρίζουν με τους Street fighters στη μεταφορά του δημοφιλούς ηλεκτρονικού στο Saturn.



PREVIEWS

MOTORHEAD	PSX	34
SIM CITY 2000	N64	36
PREMIER MANAGER	PSX	40
GHOST IN THE SHELL	PSX	42
WORLD LEAGUE		
SOCCER	SATURN	43

REVIEWS

PITFALL 3D:		
BEYOND THE JUNGLE	PSX	48
GEX 3D:		
ENTER THE GECKO	PSX	56
1080		
SNOWBOARDING	N64	62
RASCAL	PSX	70
X-MEN vs		
STREET FIGHTER	SATURN	74
NEED FOR SPEED III	PSX	76
NAGANO WINTER		
OLYMPICS	N64	78
DEATHTRAP		
DUNGEON	PSX	84
ATLANTIS	SATURN	88
NHL FACE OFF '98	PSX	90
NEWMAN HAAS		
RACING	PSX	92
WAYNE GRETZKY		
HOKEY	N64	94
CRITICAL		
DEPTH	PSX	98
DEVIL'S DECEPTION	PSX	100
ACTUA ICE HOKEY	PSX	102

ΘΕΜΑΤΑ

ΠΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΙ... ΠΑΙΖΕΤΑΙ!26
Δείτε τι γίνεται στην αγορά των κονσολών.

NTSC vs PAL28
Μπερδευτήκατε με τα παιχνίδια εισαγωγής;
Έχετε ξένο μηχάνημα και σας είναι άχρηστο;
Μάθετε περισσότερα εδώ.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγνή Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τυλιανίδου, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμολής

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπερή, ΥΠΕΥΘΥΝΗ Δ.Τ.Ρ.: Βάσω Τσάρλαλη, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Η. Ιακωβάκης,

ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Δ. Αλαφούκος

ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιώργος Κουρκούτας, Αγγέλος Μεγρέλης, ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: Νίκος Κουστός, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαβιανάκης, Παναγιώτης Μπερδένης, Σπύρος Παρασής,

Λένα Φέγγου, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: PLAY, 64 Magazine, Powerstation

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακινάκη, Δώρα Γιακουμή, Δ.Τ.Ρ. ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκιλαβί

MARKETING: Άννα Γιαννιλάκη, Βελουδένια Γιδοπούλου, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Γιώργος Δουτίσης, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφός

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Καραγιάννης, Κ. Παπαλιάρης, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΜΙΑΝΤΟΣ, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Number 1 Computers



PLAYSTATION & 1 JOYPAD	59.900
PLAYSTATION & 2 JOYPADS	65.000
PLAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	71.500
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & FORMULA ONE '97	75.500
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & RAGE RACER	74.500
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & TOTAL NBA '97	74.000
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & WING COMMANDER III	74.000
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & MYST & EARTHWORM JIM	79.900
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & AREA 51 & IRON AND BLOOD	77.500
PLAYSTATION & 1 JOYPAD & MEMORY CARD & FIFA '98	89.800
PLAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	
RC LOADED & PSYCHIC DETECTIVE	79.900
PLAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	105.900

TITAOI PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL	13.900
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97	
& TIMONI PERFORMER	37.600
RESIDENT EVIL 2 (U.S.A.)	27.900
GRANT TOURISMO (U.S.A.)	27.900

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΓΓΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρόπουλο Αττικής
Τηλ.: 0299-40215

PITFALL

Next Generation

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θυμάστε το αυθεντικό Pitfall, το πρωτοποριακό platform game που είχε παρουσιαστεί για τον Atari το 1982. Εγώ πάντως δεν το θυμάμαι, καθώς εκείνη την εποχή δεν είχα Atari (όχι ότι απέκτησα ποτέ δηλαδή...). Θυμάμαι ωστόσο ότι είχα ξετρελαθεί μαζί του αρκετά χρόνια αργότερα, όταν το Pitfall -ελαφρώς βελτιωμένο- έκανε την εμφάνισή του στα PCs. Τι; Ε, όχι και προδότης, βρε παιδιά, μόνο και μόνο επειδή έχω PC...

Το Pitfall, λοιπόν, ξανακάνει την εμφάνισή του ως Pitfall 3D με σημαντικές διαφορές από την αυθεντική έκδοση. Καταρχήν, τρέχει σε PlayStation και όχι σε Atari (σε τι;). Επιπλέον, ξεχάστε την κίνηση στις δύο διαστάσεις, αφού στην τρισδιάστατη αυτή έκδοση μπορείτε να κινείστε όπου θέλει η ψυχούλα σας. Το PlayStation όμως απέκτησε και ένα δεύτερο εκπληκτικό platform, το Gex 3D. (Μα, όλα τα 3D τώρα βγαίνουν; Τι μανία κι αυτή...) Ο Gex είναι ένα συμπαθέστατο (δεινο;)σαυράκι με πολύ στίλ και τουπέ, που περιπλανιέται στα τηλεοπτικά κανάλια με σκοπό να καταστρέψει έναν μεγιστάνα των media - αυτό βέβαια μεταφράζεται σε διαφορετικούς κόσμους (κάθε κανάλι και ένας κόσμος). Αν μη τι άλλο, το Gex 3D έχει περιπέτεια, δράση, αγωνία και χιούμορ. Πολύ χιούμορ! Το Nintendo αντεπιτίθεται στα platform του PSX με δύο πολύ καλά αθλητικά παιχνίδια. Το πρώτο είναι το 1080 Snowboarding, ένα άθλημα που έχει αρχίσει να κερδίζει έδαφος και στη χώρα μας. Ωστόσο αυτό δεν έχει και τόση σημασία. Το σημαντικό είναι ότι το παιχνίδι σας επιτρέπει να γευτείτε τέτοιο βαθμό ρεαλισμού που σας τραβά από το μανίκι να παίξετε μαζί του, ακόμα κι αν με το original Snowboarding σας γυρίζουν τ' άντερα. Το δεύτερο παιχνίδι είναι το Nagano Winter Olympics, μία συλλογή αγωνισμάτων παρόμοιων με αυτά που πραγματοποιήθηκαν στην πρόσφατη Χειμερινή Ολυμπιάδα στην Ιαπωνία.

Το Saturn, από τη μεριά του, δεν μένει με σταυρωμένα τα χέρια, αν και το παιχνίδι που ξεχωρίζει αυτόν το μήνα απευθύνεται στην... αφρόκριμα της διανοήσης των gamers. Ο λόγος βέβαια για το Atlantis, το adventure που έφερε επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τον (ηλεκτρονικό) κόσμο των games. Η τρισδιάστατη αίσθησή του είναι κάτι το εκπληκτικό.

Μέχρι... νεωτέρας, Καλό Πάσχα!

Γιάννης Πατρίκος

DOOM NO, TOMB RAIDER YES

P Αγαπητό Pixel N.G., Αυτή είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και ο λόγος είναι ο εξής: Παλιά ήμουν φανατικός οπαδός των Doom-clones μέχρι που πήρα το Tomb Raider 2 και κυριολεκτικά τα "έπαιξα". Η πλοκή του παιχνιδιού, οι περιοχές όπου διαδραματίζεται και γενικά όλο το παιχνίδι με άφησε άφωνο. Επειτα από ένα μήνα συνεχούς παιχνιδιού και αφού στο τέλος το PlayStation είχε αρχίσει να βγάζει κήνους, το τερμάτισα και συνειδητοποίησα σε ποια κατηγορία παικτών ανήκω. Πιστεύω ότι αυτά τα παιχνίδια αξίζουν μεγαλύτερη δέση από αυτή που έχουν τώρα. Βέβαια; ας μη γελιόμαστε, τα γραφικά δεν είναι τόσο καλά με τα Doomοειδή, αλλά δεν είναι καθόλου άσχημα. Θα ήθελα να μου πείτε αν το Resident Evil 2 αξίζει, καθώς και ποια άλλα καλά παιχνίδια υπάρχουν σε αυτή την κατηγορία. Τέλος, δεν νομίζετε ότι το Final Doom είναι υπερβολικά δύσκολο; Δεν νομίζω να υπάρχει άνθρωπος που να έχει σκοτώσει τον Cyberdemon χωρίς να χάσει καμιά πενήντα φορές πρώτα. Αντίθετα, στο Alien Trilogy δεν χάνεις ποτέ από ενέργεια. Αυτά για τώρα. Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας και το χώρο του περιοδικού, αν δημοσιευτεί.

Φιλικά,
Deathmatch

ΥΓ. 1: Ελπίζω να δημοσιεύσετε και τη ζωγραφιά μου στο ειδικό αφιέρωμα που ετοιμάζετε.

ΥΓ. 2: Δεν πιστεύω να σας αρέσει η καινούρια Lara στο τεύχος 137, στη σελίδα 16;

TOMB RAIDER ΚΑΙ ΠΑΛΙ

P Φίλοι game-maniacs, γεια σας. Είμαι ένας νέος αναγνώστης σας (από το τεύχος 136) και σας γράφω γιατί ελπίζω να μου λύσετε μερικές απορίες. Α) Στο γράμμα των D&C διάβασα πως το "TOMB RAIDER 2" δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn. Επειδή είμαι κάτοχος τέτοιας κονσόλας και από το κατάστημα που αγόρασα το "TOMB RAIDER 1" μου είπαν πως και η συνέχεια θα κυκλοφορήσει για Saturn στο μέλλον, θα ήθελα να ρωτήσω τι από τα δύο ισχύει.

Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά. Μη διστάσετε να μας γράψετε για οποιοδήποτε θέμα σας απασχολεί σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας, αλλά και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Θα θέλαμε όμως να σας παρακαλέσουμε να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα. Μην ξεχνάτε ότι όσοι από εσάς έχουν πρόσβαση στο Internet μπορούν να μας στέλνουν τα e-mails τους στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Β) Στο "TOMB RAIDER 1", αν και το έχω τερματίσει, δυστυχώς δεν έχω βρει όλα τα μυστικά. Μήπως είναι δυνατόν να μου πείτε πού και πώς θα τα βρω;
Γ) Διάβασα το PREVIEW σας για το "RIVEN", και οι φωτογραφίες που συνόδευαν το κείμενο με ενθουσίασαν. Είναι πράγματι τόσο καλό και πότε θα κυκλοφορήσει;
Δ) Θα ήθελα να μου πείτε αν υπάρχει κάποιο περιοδικό με αξεσουάρ και games αποκλειστικά για το Saturn και από πού μπορώ να το προμηθευτώ.
Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας και για τις απαντήσεις που είμαι σίγουρος ότι θα μου δώσετε. Περιμένω ανυπόμονα τη δημοσίευσή του γράμματός μου και των απαντήσεών σας.

Φιλικά,
Κώστας Κρεμανταλίδης
Αγ. Ανάργυροι

Αγαπητέ Κώστα,
Α. Δυστυχώς το Tomb Raider 2 δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn ούτε και για N64. Η Sony έχει πάρει την αποκλειστικότητα για το PlayStation.
Β. Το Riven για το Saturn είναι τόσο καλό όσο φαίνεται, όμως ακόμα δεν έχει οριστικοποιηθεί η

ημερομηνία κυκλοφορίας του. Μόλις κάνει την εμφάνισή του σε οποιαδήποτε χώρα, θα το μάθετε αμέσως.

Γ. Περιοδικά αφιερωμένα αποκλειστικά στο Saturn υπάρχουν μόνο ξενόγλωσσα.

ΧΑΜΕΝΟ PIXEL

P Αγαπητό "Pixel Next Generation", Έχετε εκδώσει ένα πολύ καλό περιοδικό. Όλα τα άρθρα σας είναι τέλεια, χωρίς υπερβολή. Πιστεύω πως το περιοδικό "Pixel Next Generation" είναι το καλύτερο της κατηγορίας του, ξανά χωρίς υπερβολή. Τα reviews είναι πολύ αναλυτικά και τα hints' n' tips αρκετά. Εχω όμως ένα πρόβλημα: Εχω χάσει το 1ο τεύχος της 2ης περιόδου και θέλω να μάθω πώς μπορώ να το αποκτήσω. Θα ήθελα να βάλετε κουπόνια παραγγελίας παλιών τευχών, γιατί σίγουρα και άλλοι αναγνώστες θα έχουν χάσει ή θα χάσουν κάποιο τεύχος. Και κάτι ακόμα: Εσείς εκδίδετε το "PC Master"; Αν ναι, γιατί δεν βάζετε σε κάθε τεύχος του "Pixel Next Generation" ένα PlayStation CD ή ένα Saturn CD, όπως στο PC Master;

Πιστός αναγνώστης σας,
"Pixelmaniac"

ΥΓ. 1: Εγώ είμαι κάτοχος PlayStation.

ΥΓ. 2: Συγχαρητήρια!

ΥΓ. 3: Πάλι συγχαρητήρια!!!

ΥΓ. 4: Ξανά συγχαρητήρια!

ΥΓ. 5: Συγχαρητήρια σας είπα;

Αγαπητέ φίλε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια!
Παλαιότερα τεύχη του "Pixel N.G." μπορείς να βρεις στα γραφεία μας (Λεωφ. Συγγρού 44, 2ος όροφος) καθώς και στο κατάστημα της Comupress (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια). Το "PC Master" εκδίδεται από την Comupress. Η προσθήκη CD στο "Pixel N.G." είναι αρκετά πιο πολύπλοκη υπόθεση σε σύγκριση με το "PC Master" ή το "Computer Για Όλους" και δεν εξαρτάται από εμάς. Μόλις βρούμε μια λύση, θα υπάρξει σίγουρα CD.

ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

P Αγαπητό "Pixel", Είμαι αναγνώστης σου από το 123ο τεύχος. Τότε δεν είχα καμία σχέση με AMIGA ή PC,

μηχανήματα με τα οποία το περιοδικό ασχολήθηκε κατά ένα μεγάλο μέρος, αλλά ασχολιόμουν με κονσόλες.

Όταν είδα το GAME OVER, δεν σου κρύβω ότι δεν με πείραξε καθόλου γιατί δεν ήσουν το "καθαρό" CONSOLE περιοδικό που θα ήθελα και θα με ενδιέφερε.

Όταν ξαναείδα στο περίπτερο το περιοδικό και πρόσεξα το NEXT GENERATION και την εικόνα με τις κονσόλες πάνω δεξιά, τότε είπα: ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΚΑΤΑΛΑΒΑΝΕ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ. Όταν άνοιξα το περιοδικό, πρόσεξα ότι το ντεμπούτο σας στο χώρο της κονσόλας δεν ήταν καλό, ΗΤΑΝ ΤΕΛΕΙΟ. Ο,τι ζητούσε ο αναγνώστης βρισκόταν εκεί, NEWS, διάφορα θέματα, PRESHTOTS κ.ά. Δεν νομίζω ότι θα άντεχαν τη σύγκριση κάποια περιοδικά με το δικό σας και δεν νομίζω να αντέξουν οι αναγνώστες ακόμα ένα GAME OVER, κάτι που απεύχομαι και που δεν νομίζω ότι θα ξαναγίνει. Τέλος, θα ήθελα κάποιες απαντήσεις γύρω από ορισμένα θέματα:

- 1) Οι τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν σε PLATINUM για το SONY PLAYSTATION ποια διαφορά θα έχουν από τους άλλους που δεν είναι τέτοια;
- 2) Ποια η διαφορά ενός αναλογικού χειριστηρίου από ένα κανονικό, και τι διαφορά θα υπάρχει αν παίζεις το CROC ή ένα άλλο παιχνίδι με αναλογικό χειριστήριο και όχι με το κανονικό;
- 3) Τι είναι το ACTION REPLAY;
- 4) Εχω ακούσει για ένα τσιπ που είναι σαν κάρτα μνήμης, το οποίο μπαίνει στο πίσω μέρος του SONY PLAYSTATION και σου επιτρέπει να βλέπεις όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού που έχεις βάλει (το παιχνίδι χρησιμοποιεί κωδικούς και όχι κάρτα μνήμης). Αληθεύει;
- 5) Γιατί δεν δημοσιεύετε έναν οδηγό στρατηγικής για το καλύτερο παιχνίδι πρώτου προσώπου, το EXHUMED;
- 6) Το RIVEN στο P.C. θα κυκλοφορήσει σε 5 CDs. Σε 5 CDs θα κυκλοφορήσει και στο SONY PLAYSTATION;
- 7) Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα ένδετο με θέμα τον υπερπλήρη οδηγό στρατηγικής (παράσταση οχημάτων-κτισμάτων-στρατιωτών-αεροπλάνων-πλοιαρίων κ.ά. και των 2 πλευρών) για το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής, το COMMAND AND CONQUER-RED ALERT; Τελειώνοντας, δεν θα παω ότι σας

κούρασα με το γράμμα μου, αλλά ότι σας έδωσα μια ευκαιρία να μεγαλώσετε την αλληλογραφία.

Φιλικά,
Δημήτρης

Αγαπητέ Δημήτρη,
Όλη η ομάδα του περιοδικού κάθε μήνα προσπαθεί να σας δώσει μια πλήρη και αντικειμενική παρουσίαση της αγοράς των video games. Σίγουρα υπάρχουν κάποιες ατέλειες που σας υποσχόμαστε ότι θα διορθωθούν στο προσεχές μέλλον. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου:

1. Οι τίτλοι Platinum της Sony είναι στην ουσία επανεκδόσεις των καλύτερων τίτλων για PlayStation σε χαμηλές τιμές. Η σειρά Platinum θα περιλαμβάνει τους τίτλους: Adidas Power Soccer, Die Hard Trilogy, Pandemonium, Destruction Derby 2, Ridge Racer Revolution, ISS Pro, Soviet Strike και Soul Blade.

2. Το αναλογικό χειριστήριο είναι πιο ακριβές και ανταποκρίνεται καλύτερα σε όλες τις κινήσεις. Παιχνίδια που απαιτούν χειρισμό ακριβείας "παίζονται" καλύτερα με αναλογικά χειριστήρια.

3. Το Action Replay είναι ένα cartridge που περιέχει συνήθως κωδικούς για τα περισσότερα παιχνίδια, έτσι ώστε μπορούμε να έχουμε άμεσα απεριόριστες ζωές, όπλα, χρόνο κ.λπ.

4. Άλλο πράγμα το chip και άλλο το cartridge. Το Action Replay της Datel αποτελεί κλασικό παράδειγμα.

5. Είναι σχετικά παλιό παιχνίδι και, όπως καταλαβαίνεις, υπάρχει πληθώρα νέων τίτλων που πρέπει να παρουσιάσουμε.

6. Στο PlayStation είναι πέντε CDs.

7. Είναι μέσα στα σχέδιά μας.

Ο ΑΝΩΝΥΜΟΣ

P Αγαπητό "Pixel", Συγχαρητήρια για το καταπληκτικό περιοδικό που μας προσφέρετε. (Να μη συνεχίσουμε τα θετικά λόγια γιατί δεν θα τελειώσουμε ποτέ.) Είμαι ένας πρόσφατος κάτοχος του PLAYSTATION και έχω μείνει ευχαριστημένος. Προτού αποκτήσω την κονσόλα, έκανα κάποια σύγκριση των τριών καλύτερων της αγοράς και κατέληξα στη SONY και στο PLAYSTATION, τόσο για τα καταπληκτικά παιχνίδια του όσο και για την ανάπτυξή τους. Το πρώτο παιχνίδι που πήρα ήταν το RESIDENT EVIL D.C., που με κάνει

να πιστεύω ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχω παίξει. Στα τεύχη 136 και 137 υπήρχαν δύο αφιερώματα στο Resident Evil 2. Μπορώ να συμφωνήσω ότι είναι καταπληκτικό, έχοντας παίξει ένα μικρό κομμάτι του, μια και ο ελάχιστος χρόνος ολοκλήρωσης είναι 23 ώρες και όχι 3 σαν στο πρωτότυπο. Θα ήθελα να μάθω αν αληθεύει ότι μπορείς να ακολουθήσεις δύο διαφορετικούς δρόμους, έτσι ώστε να υπάρχουν δύο διαφορετικές αποστολές.

ΥΓ. 1: Θα ήθελα με την κυκλοφορία του περιοδικού να δημοσιευτεί και η λύση του, μια και τη χρειάστηκα στο 1 που θεωρείται πιο εύκολο.

ΥΓ. 2: Θα ήθελα να μάθω αν παθαίνει βλάβη η κονσόλα με τη χρήση πειρατικών παιχνιδιών.

ΥΓ. 3: Θα ήθελα να βοηθήσω το φίλο που κόλλησε στο RESIDENT EVIL (τεύχος 137), μια και έχω τελειώσει τον τίτλο και έχω στη διάθεσή μου τις λύσεις από τα περισσότερα ADVENTURE παιχνίδια (τηλ.: 0371-52829).

ΥΓ. 4: Το γράμμα αυτό δεν το στέλνω τόσο για δημοσίευση και δεν θα με πειράξει να καταλήξει στον κάδο των απορριμμάτων. Θέλω μόνο τις απαντήσεις.

Αγαπητέ φίλε,
Αν και δεν μου αρέσει να απαντώ σε ανώνυμα γράμματα, θα κάνω μια εξαίρεση...
Η παρουσίαση του παιχνιδιού τον περασμένο μήνα θα έλυσε τις απορίες σου.

ΥΓ. 1: Η λύση του R.E. 2 ετοιμάζεται.

ΥΓ. 2: Είναι ένα μεγάλο θέμα που θα μας απασχολήσει σε μελλοντικά τεύχη.

N64 MANIAC

P Πολυαγαπητό "Pixel N.G.", Είμαι φανατικός αναγνώστης σου από παλιά και χάρηκα πολύ με την επανέκδοση του "Pixel N.G.". Είμαι κάτοχος SNES και N64 και θα ήθελα να κάνω μερικές ερωτήσεις και παρατηρήσεις. Ο ίδιος ο Shigeri Miyamoto

ανέφερε πως το "MOTHER 3" θα ξεπεράσει το "FFVII". Από τα στοιχεία που έχετε μέχρι τώρα, πότε θα συμβεί αυτό; Έχετε κάποιο νέο για τα "TONIC TROUBLE", "ERGHEIZ", "SUPERMAN 64", "HYBRID HEAVEN";

Το "FIGHTER'S DESTINY" αξίζει την αγορά του; Στο τεύχος του Μαρτίου 138, κάποιος αναγνώστης ρωτούσε εσάς αν το "ZELDA 64" είναι τόσο υπέροχο όσο φαίνεται. Όλοι γνωρίζουμε πως τα "ZELDA series" στο GAMEBOY, SNES, NES, ήταν υπέροχα. Έτσι φαίνεται ότι θα είναι και το "ZELDA 64". ΤΕΛΕΙΟ. Δεν χωράει αμφιβολία.

Και ακόμα, για ποιο "TERRANIGMA" μιλάει; Τι review να υπάρξει για αυτό το παιχνίδι; Θα έπρεπε τουλάχιστον να αναφέρει τα "DONKEY KONG", "MARIO", "CHRONO TRIGGER". Επίσης το ότι "ψόφησε" το SEGA SATURN δεν είναι σωστή έκφραση. Μπορεί να ξεπεράστηκε κάπως, αλλά δεν νομίζω ότι "ψόφησε" ή ότι "έφαγε όλα τα ψωμιά του". Το S.S. θα μείνει όπως έμειναν και τα SNES, MEGA DRIVE, και όλα τα

TITANIC!

P Αγαπητό "Pixel", Για να μην μπω στην ανώφελη διαδικασία του...

γλειψίματος που καλύπτει αρκετό από τον πολύτιμο χώρο του περιοδικού, θα αρχίσω αμέσως με το θέμα για το οποίο σας στέλνω αυτό το γράμμα. Είμαι κάτοχος ενός Sega Saturn και γενικά εμπιστεύομαι όλα τα προϊόντα της εταιρίας.

Είμαι όμως αγανακτισμένος με τη στάση της εταιρίας "Core design" απέναντι στο "Saturn". Πιο συγκεκριμένα, πριν από μερικούς μήνες πήρα το "Tomb Raider" και έμεινα έκπληκτος (όχι μόνο από τη "Lara Croft" αλλά και από τα γραφικά του παιχνιδιού). Έτσι, περιμένα σαν τρελός τη συνέχεια του παιχνιδιού, όπως και το "Ninja". Σε ανύποπτο χρόνο έμαθα πως η "Core" σταμάτησε τη βελτίωσή τους γιατί δόθηκαν το hardware του "Saturn" δεν είναι ικανό για να υποστηρίξει τέτοια παιχνίδια και δεν θα είχε αρκετές πωλήσεις. Λογικά τρεις είναι οι πιθανοί λόγοι που οδήγησαν την εταιρία σε αυτή την άδικη κίνηση.

α) Το hardware του Saturn όντως δεν είναι ικανό για να τα υποστηρίξει.

β) Η "Core" έχει κλείσει συμφωνία με τη Sony για προγραμματισμό παιχνιδιών αποκλειστικά στο μηχανήμα της.

γ) Η ίδια εταιρία δεν έχει τις γνώσεις και τα τεχνικά μέσα για να προγραμματίσουν το "Saturn". Μπορείτε να μου πείτε τη δική σας γνώμη;

Ερωτήσεις σε στιλ πολυβόλου:

1) Το Saturn 2 ή Black Belt ή Dural ή Katana Power πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα;

2) Burning Rangers, Resident Evil 2 ή κάτι άλλο; Τι προτείνετε;

3) Ποια θα είναι τα top παιχνίδια τους πρώτους μήνες κυκλοφορίας του καινούριου μηχανήματος της "Sega";

4) Υπάρχουν πληροφορίες για: "Sonic 128", "Tomb Raider 3" και "Messiah";

5) Ο Τιτανικός θα βγει σε παιχνίδι; Εεεε! Ξύπνα, δεν τελειώσα!

6) Υπάρχουν οριστικά χαρακτηριστικά και φωτογραφίες του καινούριου συστήματος της "Sega" και των πρώτων παιχνιδιών του;

7) Μπορείτε να μου δείξετε τη λίστα των σίγουρων κυκλοφοριών του "Saturn" για όλα τα 1998; 128-bit SEGAMANIAC Νίκαία

ΥΓ. 1: Τώρα μπορείτε να είστε ήσυχoi. Τελειώσα.
ΥΓ. 2: I'll be back.
ΥΓ. 3: Μείνετε εκεί που είστε. Δεν τελειώσα...

8) Τι λέτε για...

9) Θα βρεθεί το γράμμα μου στο καλάθι των αχρήστων;

10) Τίποτα. Έτσι, για να σας νευριάσω.

Αγαπητέ φίλε,
Η Core έκλεισε συμφωνία με τη Sony αποκλειστικά για το PlayStation σε ό,τι αφορά το T.R. 2. Το Saturn φυσικά μπορεί να έχει ένα παιχνίδι σαν το T.R. 2 από τεχνική άποψη.

1. Είναι ακόμα άγνωστο. Εξαρτάται από το πότε θα παρουσιαστεί στην Ιαπωνία. Ο πιθανός χρόνος παρουσίασης στην Ελλάδα είναι στα μέσα του 1999, αν και υπάρχει μια μικρή πιθανότητα εμφάνισης στο τέλος του 1998.

2. Και τα δύο είναι καταπληκτικά παιχνίδια. Προτείνουμε και τα δύο!

3-4. Σίγουρα θα είναι τα Virtua Fighter 3, Lemans 24Hours και Sonic Game.

5. Με τέτοια επιτυχία που έχει γνωρίσει δεν είναι καθόλου σπιδάνα να δούμε κάποιο strategy game με θέμα τον Τιτανικό!

υπόλοιπα, γιατί όπως κι αυτά έτσι και το S.S. πρόσφερε φανταστικά παιχνίδια. Έτσι κι αλλιώς, έρχεται το "SEGA ΚΑΤΑΝΑ".

Με το να αναφέρεται ότι οι κάτοχοι του N64 είναι "μαζόχες" σημαίνει πως παίζουν παιχνίδια μέτρια και θέλουν να τα παίζουν. Άλλο όμως ξέρουμε ότι συμβαίνει και πρόκειται να συμβεί με φανταστικά παιχνίδια. Ελπίζω να απαντηθούν όλες μου οι απορίες και να μη χρειαστεί να πεταχτεί το γράμμα.

Φιλικά,
Γιώργος "SABREWOLF"

ΥΓ.: Επιμένω πως η Nikki είναι ωραιότερη από τη Lara. Και οι δύο όμως είναι κούκλες!!!

Αγαπητέ Γιώργο,
Το MOTHER, απ' ό,τι δείχνουν τα πρώτα στοιχεία, θα είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Δυστυχώς δεν έχουμε ακόμα κάποια ημερομηνία εμφάνισης. Το Topic Trouble είναι το καινούριο adventure/platform της 3D Realms/UBi Soft. Δεν έχει ξεκαθαριστεί αν θα εμφανιστεί ως DD παιχνίδι. Αναμένεται περί το τέλος του '98 με αρχές του '99. Το Etrgeiz είναι το καινούριο coin-op της Namco και είναι σχεδόν έτοιμο. Το Hybrid Heaven είναι ένα πολλά υποσχόμενο adventure από την Konami. Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα πότε θα παρουσιαστεί. Το Superman 64 φαίνεται ένα αρκετά εντυπωσιακό 3D action game και αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Ιούνιο στην Αμερική και από το φθινόπωρο στην Ελλάδα.

ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ

P Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",
Καταρχήν θα ήθελα να σας συγχαρώ για την επανέκδοση του περιοδικού σας. Καλά κάνετε και βγάλατε από τη μέση τα PCs, αφού δεν έχουν μέλλον όσο οι κονσόλες στα VIDEO GAMES. Είμαι παλιός αναγνώστης και σας δίνω για άλλη μια φορά συγχαρητήρια, έτσι ώστε να μπω στο θέμα. Θέλω να παραπονεθώ για το συντάκτη που έγραψε το κείμενο στο κόκκινο κουτάκι, το οποίο αφορούσε στο PlayStation, στη σύγκριση μεταξύ Saturn και N64. (Τεύχος 138 για όσους δεν θυμούνται). Στο κουτάκι εκείνο παρουσίαζε το PSX σαν το καλύτερο μηχάνημα. Εντάξει, δεν

είναι εκεί το πρόβλημα. Έχει γράψει όμως εκεί πράγματα που δεν στέκουν. Για παράδειγμα, λέει: "Γραφικά καλύτερα από αυτά του PSX είναι βέβαιο ότι δεν θα συναντήσετε." Μάλλον ο συντάκτης που έχει αυτή την ιδέα δεν θα έχει παίξει N64 ποτέ του. Και αυτό γιατί τα γραφικά του N64 είναι ΣΑΦΩΣ καλύτερα από του PSX. GOLDENEYE, MARIO 64, LYLAT WAR, TUROK είναι λίγα από τα πολλά παραδείγματα που έχω να δώσω. Εξάλλου, αν αναλύσετε το hardware του N64 και του PSX ξεχωριστά και μετά τα συγκρίνετε, θα διαπιστώσετε ότι το N64 είναι τρεις φορές ισχυρότερο. (Πώς φαίνεται ότι έχω N64, ε;) Αρα η υπεροχή του N64 στο γραφικό τομέα είναι πια σίγουρη και δεν δέλω "μα...", εντάξει; Ή το άλλο κουφό... "Κανένα άλλο μηχάνημα δεν διαδίδει καλύτερα παιχνίδια από το PSX και ούτε πρόκειται." Θέλετε καλύτερα παιχνίδια; Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Όλα τα παραπάνω που ανέφερα, μαζί με τα QUAKE 64, ISS 64 και, πάνω από όλα, το GOLDENEYE. Ενα παιχνίδι που οι κάτοχοι PSX πάντα θα ονειρεύονται και από τεχνικής άποψης, όπως είπα πριν, αλλά και από την άποψη του GAMEPLAY. Όσο για τους τίτλους που πρόκειται να βγουν, δύο μόνο θα σας πω: ZELDA 64 και Castlevania 3D. Εδώ θα ήθελα να σας πω και για την υπεροχή των cartridges, πάλι στον τεχνικό τομέα. Στα δύο συγκεκριμένα παιχνίδια τα cartridges περιέχουν τσιπάκια τα οποία λειτουργούν σαν ηλεκτρονικά ρολόγια. Με τη βοήθεια αυτών των τσιπ, η μέρα και η νύχτα αλλάζουν σε ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ χρόνο ακόμα κι αν το μηχάνημα είναι κλειστό. Εδώ τα σχολία περιπετούν. Τέλος, θα ήθελα να απαντήσω στο εξής: "Ας

δώσουμε κάτι στους μαζόχες με τα Nintendo." Αν είμαστε εμείς μαζόχες που αγοράσαμε το μηχάνημα με το μακρύτερο μέλλον, τότε οι άλλοι τι είναι; Όσο για τα χαριτωμένα παιχνίδια, ένα έχω να πω. Προτιμώ να βλέπω τη φάτσα του Yoshi, παρά του Croc. Εξάλλου, το N64 δεν έχει να επιδείξει μόνο χαριτωμένους τίτλους. Το PSX έχει κάποιους φοβερούς τίτλους και σίγουρα αξίζει να το αγοράσεις, αλλά το N64 είναι καλύτερο αφού είναι πιο εξελιγμένο και έχει μεγαλύτερο μέλλον. Μην ξεχνάμε ότι στην ευρωπαϊκή αγορά είναι μόλις ένα χρόνο, ενώ το PSX φτάνει τα τρία. Θα ήθελα, τέλος, ο συγκεκριμένος συντάκτης να πει την άποψή του για αυτά. Ευχαριστώ που αφιερώσατε ώρες ολόκληρες για να διαβάσετε αυτό το γράμμα. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Πολύ φιλικά,
ΤΑΣΟΣ (ο γνωστός)

Αγαπητέ φίλε,
Τα κουτάκια με τις κρίσεις για τις κονσόλες δεν γράφτηκαν από συντάκτες του περιοδικού αλλά από φανατικούς gamers, πιστούς στην κονσόλα τους. Περιμένουμε τα γράμματά σας για να μας πείτε τη γνώμη σας. Υποσχόμαστε ότι θα δημοσιευτούν όλα!

ΥΓ.: Μήπως είσαι ο γνωστός Τάσος;

AMSTRAD 464 & TOMB RAIDER

P Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Εδώ και δύο μήνες είμαι ένας ευτυχισμένος κάτοχος ενός PlayStation. Πιστεύω ότι έκανα την καλύτερη επιλογή. Πραγματικά έχω μείνει άναυδος με

το γράμμα μου. (Συγχαρώστε με για τυχόν ορθογραφικά λαθη.)

ΥΓ.: Τι θα ήταν καλύτερο να πάρω, το Pentium II Intel ή το Oracle όταν κυκλοφορήσει; Μάκης Αβράμης

Αγαπητέ Μάκη,
Πολύ φοβάμαι ότι έπεσες θύμα του εξωγνηνικού δακτύλου! Το Tomb Raider 3 θα αργήσει σχετικά να εμφανιστεί και δεν υπάρχουν πολλά στοιχεία. Τα comics με τη Lara και τη Witchblade κυκλοφορούν ήδη στην Αμερική.

τις δυνατότητες της συγκεκριμένης παιχνιδιομηχανής. Πριν από δυο μήνες όμως, η χαρά που πήρα - πέρα από την αγορά του PlayStation - ήταν διπλή, διότι στα χέρια μου έπεσε το PIXEL. Σου μιλάω ειλικρινά ότι μόλις το περιοδικό έπεσε στα χέρια μου ένιωσα πολύ περιεργά. Εδώ πρέπει να σου πω ότι είμαι 27 χρόνων και σε διάβαζα την εποχή που ήμουν 15 χρόνων και κάτοχος ενός Amstrad 464. Κατευθείαν πέρασαν από το μυαλό μου πανέμορφες στιγμές, όταν ακόμα πήγαινα σχολείο και η μόνη μου χαρά ήταν να παίζω παιχνίδια στο 464 (όταν φόρτωνε, γιατί δεν φόρτωνε πάντα), και να περιμένω κάθε μήνα το καινούριο PIXEL για να δω τις καινούριες κυκλοφορίες. Ειλικρινά αυτά τα λόγια είχα την ανάγκη να τα πω. Η σχέση μου με το PIXEL είναι από αυτές τις σχέσεις που δεν ξεχνιούνται εύκολα. Ελπίζω η Β' περίοδος του περιοδικού να είναι ακόμα πιο μακρόχρονη από την πρώτη. Ας έλθω όμως σε μερικές ερωτήσεις που θέλω να σου κάνω. 1) Πες μου ειλικρινά αν γνωρίζεις κάτι για πιθανή κυκλοφορία ενός Tomb Raider 3. Πες μου για αυτό το θέμα σιδηρόπτε γνωρίζεις γιατί θα σκάσω. Λογικά πρέπει να κυκλοφορήσει τρίτο μέρος, σωστά; 2) Επειδή, όπως κατάλαβες, είμαι ένας από τους φανατικούς του Tomb Raider (1 και 2), θα ήθελα, αν γίνεται, να κάνεις κάποιο αφιέρωμα σχετικά με το παιχνίδι αυτό. Να γράψεις ένα ιστορικό. Να βάλεις καμιά αφίσα με την καταπληκτική LARA. 3) Πες μου τι γνωρίζεις για τη σειρά παιχνιδιών Platinum. Ποια έχουν κυκλοφορήσει κάτω από τον συγκεκριμένο τίτλο, και αν γνωρίζεις να μου πεις ποια θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες. Αγαπητό PIXEL, κάπου εδώ πρέπει να κλείσω το γράμμα μου. Συγγνώμη για την έκτασή του, αλλά κάποια πράγματα έπρεπε να τα γράψω. Θα περιμένω πώς και πώς να δημοσιευτεί το γράμμα μου, φυσικά μαζί με τις απαντήσεις σου. Με εκτίμηση,
Γρηγόρης Κώνστας

ΥΓ. 1: Το 464 το έχω ακόμα για να θυμάμαι κάποιες παλιές πιο αγνές εποχές που μαζεύαμε τα κατσαρόρικα για να μπορούμε πού και πού να αγοράζουμε κανένα παιχνίδι.
ΥΓ. 2: Περιμένοντας με αγωνία το Tomb Raider 3.
ΥΓ. 3: Επιτέλους, τελείωσα.

TOMB RAIDER 3

P Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Θα ήθελα να ρωτήσω κάποια πράγματα για το TOMB RAIDER III. 1) Το TOMB RAIDER III θα παίζεται διπλό; 2) Θα μπορείς να διαλέγεις τη LARA ή τη WITCHBLADE; 3) Περίπου πόσες πίστες θα έχει; 4) Πότε θα κυκλοφορήσει το TOMB RAIDER III στην Ελλάδα; 5) Μήπως ξέρετε πότε θα κυκλοφορήσει το comics της LARA; Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε

Αγαπητέ Γρηγόρη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου.

1. Ρίχνε μια ματιά στα Preshots και θα μάθεις πολύ σύντομα.

2. Εκτενές αφιέρωμα στο Tomb Raider υπήρχε στο πρώτο τεύχος του "Pixel N.G."

3. Όπως προανέφερα, η σειρά Platinum είναι η επανέκδοση πολύ γνωστών και πετυχημένων τίτλων για PlayStation. Platinum παιχνίδια θα παρουσιάσουν όλες οι εταιρίες. Περισσότερες πληροφορίες για τη σειρά θα βρεις στο επόμενο τεύχος.

Εχω Απ' Όλα!

P Αγαπητό "Pixel N.G.", Είμαι ένας κάτοχος PSX, SAT και PC, και όχι τόσο πρόσφατος αναγνώστης σου, αφού υπήρξα φανατικός αναγνώστης και στο παρελθόν. Θεώρησα λοιπόν υποχρέωσή μου να γράψω, για να σου δώσω συγχαρητήρια για την έξοχη δουλειά. Επίσης, θα ήθελα να επισημάνω ότι όχι απλώς είσαι αναμφισβήτητο το καλύτερο ελληνικό console mag, αλλά ότι συναγωνίζεσαι άνετα όλα τα ευρωπαϊκά ή μη έντυπα, που έχουν ως θέμα τους το gaming. Εδώ όμως, χωρίς να σε κουράσω, θα περάσω στο σκοπό του γράμματός μου, μια και αντιλαμβάνομαι την πίεση χρόνου που ασκείται πάνω σας. Προαναφέρω ότι δεν έχω στόχο την προσβολή κάποιων αναγνωστών σου, αλλά την επίλυση ορισμένων παρεξηγήσεων που κατά καιρούς δημιουργούνται. Συγκεκριμένα, αναφέρομαι σε ένα δημοσίευμα (στο τεύχος Μαρτίου, στη στήλη "Αλληλογραφία"), κατά το οποίο το Saturn δέχεται έναν τρομερά βαρύ χαρακτηρισμό, δηλαδή ότι ψόφησε, και τον οποίο εγώ θεωρώ ύβρι. Οντως παρατηρείται μεγάλη μείωση του αριθμού των τίτλων του (παρ' ότι η ποιότητά τους συνεχώς ανεβαίνει) και αυτό είναι φυσικό, αφού έχει καταγράψει περίπου 4 χρόνια ζωής στην ιστορία των video games, το χρόνο δηλαδή κατά τον οποίο φυσιολογικά ένα μηχάνημα βρίσκεται στις δόξες του. Είναι φανερό άλλωστε η πτώση, αν αναλογιστεί κανείς πως ήδη η ίδια η Sega έχει αναγγείλει τον διάδοχο του Saturn. Το να το χαρακτηρίζει όμως ψόφιο είναι λασπολογία και άκρως συκοφαντική λέξη. Γιατί απλώς μια κονσόλα με παιχνίδια όπως τα

Virtua Fighter 2, Sega Rally, Nights, Panzer Dragoon και άλλα (πάρα πολλά), τα οποία έχουν το αθάνατο, μαγικό gameplay της Sega, δεν είναι δυνατό να πεθάνει στον αιώνα τον άπαντα. Επιπλέον, ακόμα και αν βρίσκεται στη δύση της πορείας του, εντούτοις έχουν προαναγγείλει πάρα πολλοί καλοί τίτλοι για αυτό, ανάμεσα στους οποίους βρίσκονται τα Fighting της Capcom Saga, Shining Force 3, Grandia, Dead or Alive, καθώς και Arcade τίτλοι της Sega (House of the dead). Αυτό και μόνο με κάνει να παραβλέπω δηλώσεις του τύπου "μόνο τα Panzer D.S. και Burning Rangers αξίζουν".

Ενδεικτικά αναφέρω ότι και το N64 έχει να κυκλοφορήσει λίγους τίτλους συγκριτικά με το PSX, αλλά αυτό δεν λέει τίποτα. Δεν σημαίνει, λοιπόν, ότι αυτό δεν παίζει καταλυτικό ρόλο στην επιτυχία μιας κονσόλας (όχι επιφανειακή, αλλά στην καρδιά των games). Επιπρόσθετα, πώς είναι δυνατόν για ορισμένους αναγνώστες το Saturn να ψοφά, ενώ οι ίδιοι επιθυμούν και ασχολούνται με μηχανήματα που δεν έχουν και τόσο έντονο το στοιχείο της ζωτικότητας όπως το SNES. Δεν αντιλέγω, υπήρξα και εγώ κάτοχος SNES και ένιωσα τη μαγεία που πρόσφερε και ακόμα προσφέρει, επειδή έχει γκάμα παιχνιδιών με αθάνατο gameplay. Παρ' όλα αυτά, δεν έπρεπε "στο σπίτι του κρεμασμένου να μιλάνε για σχοιρί".

Σε αυτό το σημείο θα σταματήσω, αφού πρώτα σας παρακαλέσω να κάνετε υπόδειξη και παράκληση σε όλους να αποφεύγουν στο μέλλον χαρακτηρισμούς οι οποίοι μόνο σύγκρουση θα προκαλέσουν. Αλλωστε, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η αγορά μιας κονσόλας έγκειται στην κρίση και τις απαιτήσεις καθενός προσωπικά, πράγμα που δηλώνει πως τα πάντα είναι προσέγγιση υποκειμενική. Τέλος, είναι ανάγκη να καταλάβουμε πως οι κονσόλες πλάστηκαν για να αποτελέσουν μέσο διασκέδασης και ψυχαγωγίας, και όχι τροφοδότες αλληπάλληλων συγκρούσεων ανάμεσα στους χρήστες. Ειδάλλως, θα διαιωρίζεται το πρόβλημα.

Με πολλή εκτίμηση,
Βαγγέλης "Akira" Γεωργιάδης

ΥΓ.: Ευχαριστώ για το χρόνο και το χώρο που αφιερώσατε

για το γράμμα μου και με συγχωρείτε για τον εκτεταμένο χώρο του. Για ακόμα μια φορά αναφέρω ότι δεν επιθυμώ διαμάχες. Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΜΗΠΩΣ ΤΑ PCs ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ;

P Αγαπητό "Pixel", Συγχαρητήρια για την ύλη σου και για την ανανέωση, αν και νομίζω ότι πολλοί είναι αυτοί που δυσανεχτήθηκαν όταν ανακάλυψαν ότι ασχολείστε αποκλειστικά με κονσόλες. Σχετικά τώρα με αυτό το γράμμα: Πολλές φορές στο παρελθόν απέφυγα να πάρω θέση στη διαμάχη κονσόλας και PC. Προσωπικά είμαι χρήστης PC εδώ και 11 χρόνια και έχω ασχοληθεί με αρκετά με κονσόλες. Καταρχάς το μισό εκατομμύριο που λέτε είναι εξωπραγματικό εκτός αν κοιτάξετε τις τιμές την εποχή που PlayStation και το Saturn είχαν 150.000. Μετά, τα προβλήματα που παρουσιάζονται στα PCs στο 90% των περιπτώσεων οφείλονται στους χρήστες και όχι στο λειτουργικό σύστημα (είστε λίγο απληροφόρητοι, αφού Windows 98 δεν έχουν βγει ακόμα). Εάν θεωρείται ότι η τιμή των PCs είναι υπερβολική, τότε εμένα μου φαίνεται υπερβολικό μια τιμή γύρω στις 17.000 με 25.000 που κοστίζουν τα παιχνίδια για κονσόλες τη στιγμή που με τα ίδια λεφτά αγοράζεις σχεδόν 2 ίδια παιχνίδια για PC.

Και φυσικά ο Νίκος Καραβιάς δεν μπορεί να συγκρίνει την γκάμα παιχνιδιών για PC με αυτήν για κονσόλες (αλήθεια το e-mail που σας έστειλε μήπως το έστειλε από το PlayStation; Δεν νομίζω). Και επιπλέον όταν εκείνος θα παίξει το Doom 64 εμείς θα έχουμε το Quake 2 και πολλά άλλα. Επιπλέον δεν νομίζω ότι στις κονσόλες μπορείς να παίξεις το Tomb Raider 2 σε ανάλυση πάνω από 600x480.

Στο PC φτάνει μέχρι εκεί που αντέχει η κάρτα γραφικών (ακόμα και πάνω από 1.024x768). Δεν μιλάμε βέβαια για πλεονεκτήματα όπως ο σκληρός δίσκος, Internet για multiplayer game και για να "κατεβάσεις" καινούριες πίστες κ.ά.

Ίσως να έγινα λίγο επιθετικός, αλλά πρέπει πρώτα να πληροφορείσαι για κάτι και μετά να μιλάς για αυτό.

Ευχαριστώ και συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.
Γιώργος Μπίλλιος

ΥΓ.: Όταν στο PC θα έχουμε τις διπλές 3D κάρτες γραφικών με τα 12MB η καθεμία για επιδόσεις τουλάχιστον δεκαπλάσιες του PlayStation με τιμή μόνο διπλάσια και θα παίζουμε τα DVD-ROM παιχνίδια μας, οι υπόλοιποι θα αγωνιούν αν θα βγει το PlayStation 2. Αλλά τελικά ισχύει το ό,τι πληρώνεις, παίρνεις.

Το παραπάνω γράμμα το λάβαμε μέσω e-mail.

Αγαπητέ Γιώργο, Είναι πλέον ξεκάθαρο ότι σχεδόν όλες οι εταιρίες που δραστηριοποιούνται στο χώρο των PCs έχουν κάθε συμφέρον (οικονομικό κυρίως) να τα προωθήσουν για παιχνιδομηχανές. Όταν όμως μπεις στο "Λούκι" της αναβάθμισης, είναι αργά... Για παράδειγμα, το Quake 3 θα χρειάζεται οπωσδήποτε hardware acceleration, ενώ το Quake 2 "μεταμορφώνεται" με μια Voodoo κάρτα. Για να έχεις τη βέλτιστη απόδοση θα πρέπει να διαθέτεις και έναν "γρήγορο" επεξεργαστή. Επίσης, η Intel μόλις ανακοίνωσε ότι σταματά την παραγωγή των Pentium και πλέον όλα τα νέα PCs θα είναι εξοπλισμένα με Pentium II. Αφού, λοιπόν, θα έχεις όλα τα προαναφερόμενα, δεν πρέπει να σου λείπουν μια καλή κάρτα γραφικών και ένα πολύ καλό monitor. Οποτε το μισό εκατομμύριο φτάνει δεν φτάνει. Από εκεί και πέρα, αν τα Win95 εμφανίσουν κάποιο "conflict", ο αρχάριος ή και ο μέσος χρήστης δεν θα μπορέσει να αντεπεξέλθει εύκολα.

Από την άλλη, όπως είναι γνωστό, για να αγοράσεις μια κονσόλα δίνεις 60.000 δρχ., τη συνδέεις με την τηλεόραση και είσαι έτοιμος. Σε ό,τι αφορά δε τα παιχνίδια, μπορείς να επιλέξεις καινούρια ή μεταχειρισμένα που η τιμή τους ξεκινά από 7.000 δρχ. Τοποθετείς το CD στην κονσόλα και το μόνο που πρέπει να κάνεις είναι να πατήσεις το "On"... Και μην ξεχνάμε ότι τα PCs προσπαθούν να μιμηθούν τις κονσόλες με τις κάρτες 3D (Voodoo/PowerVR).

ΥΓ.: Σε ό,τι αφορά τα Win98 έχω την εντύπωση ότι έβαλε το χέρι του ο γνωστός δαίμων!



ΣΤΟ MICRO GAMES
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ADVENTURE
CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!
ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ ADVENTURES.
ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΚΙ ΕΞΕΙΣ ΝΑ
ΤΕΛΕΙΩΝΕΤΕ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠΟ
ΟΛΟΥΣ ΤΑ ADVENTURES
ΣΕ PSX,
SATURN & CD-ROM
ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΤΕ
ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ,
ΔΩΡΑ & ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ,
ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΣΤΟ CLUB ΜΑΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430.

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑ

N64 56.900
ή
N64 & GOLDEN EYE
69.900



MICRO

SEGA SATURN

NSA JAM '92	5.000	ANDRETTI	
THE HARD TRILOGY	8.000	RACING	5.000
BATTLE MONSTERS	5.000	DAYTONA	
CHAOS CONTROL	5.000	USATE	5.000
PANZER DRAGON	5.000	CROWN CITY	
AREA 51	7.000	OF ANGEL	5.000
SEGA RALLY	8.000	INDEPENDENCE	
3 MEN	10.000	DAY	5.000
STORY		SCORCHER	5.000
OF THOR	10.000	RUN GRIFFON	5.000
BACK TARGET	5.000	MASS	
MEXICO	7.000	DESTRUCTION	5.000
HAUL	5.000		

ΙΧΝΙΑ ΙΩΝ ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ!

SONY R 2 JOYPADS
58.900

54.900

GAMES

SONY

EXCALIBUR	1.000	MYTHOLOGER	18.000
BEDLAM	1.000	FLY 97	12.000
GLAMSCAPE	1.000	FIGHTING FORCE	10.000
THEME PARK	1.000	DISRUPTOR	10.000
TIGER SHARK	1.000	TWISTED METAL	10.000
AIR RACE	1.000	100 BERRY	7.000
SPACE HULK	1.000	EROC	10.000
MEGAMAN X3	1.000	LINE COMMAND	10.000
PERFECT WEAPON	1.000	TRACK AND FIELD	10.000
MOON	1.000	MICKEY'S GOAL	10.000
SWAGMAN	1.000	ODDWORLD	10.000
EXPLOSIVE RACING	1.000	AGENT	10.000
SPEEDSTER	1.000	ARMSTRONG	10.000
ROCK'N'ROLL RACING	1.000	BUST A MOVE	10.000
FINAL DOOM	1.000	CITY OF THE	10.000
JURASSIC PARK	1.000	LOST CHILDREN	10.000
U-KOMBAT	1.000	BERREY DEVIL	10.000



Φρύνης 44, Παγκράτι

ΤΗΛ./FAX: 7260761 & 7010430

TOKYO GAME SHOW 98

Κατά το τέλος Μαρτίου πραγματοποιήθηκε στο Τόκιο ένα από τα πιο ονομαστά game shows. Πολλές εταιρίες αξιοποίησαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν τα νέα προϊόντα τους σε software και hardware επίπεδο. Σας παρουσιάζουμε όλα τα νέα από το TGS ανα εταιρία.

Data East

Όλα τα παιχνίδια της Data East απευθύνονται αποκλειστικά στους τυχερούς Ιάπωνες gamers. Το παιχνίδι που εντυπωσίασε είναι ένα **adventure** και **μυλιάρδου**. Ο λόγος για το Side Pocket για PlayStation. Σε αυτό ο έχετε υπό τον έλεγχό σας 3D



που μοιάζει αρκετά με το Resident Evil. Εντυπωσιακά pre-rendered σκηνικά και χειρισμός που μοιάζει αρκετά με αυτόν του RE. Το σενάριο του Enigma μας μεταφέρει στη μεσαιωνική Ιαπωνία και είναι πλούσιο σε ιστορικά στοιχεία. Παρουσιάστηκε στις 4 Απριλίου στην Ιαπωνία. Εδώ το περιμένουμε με αγωνία. Επίσης παρουσιάστηκαν το Zill O' 11 (FFVII κλώνος) για PlayStation και Desutrega (fighting game) για N64.

Tecmo

Επείτα από αυτό το παιχνίδι θα έχουμε ολοκληρωθεί ως gamers! Ο λόγος για το Gallor Racer 2.



(Υπήρχε και 1.) Πρόκειται για ένα παιχνίδι υποδομών, οι οποίες είναι αρκετά διαδεδομένες στην Ιαπωνία. Τα πολυγωνικά γραφικά και οι αναβάτες εντυπωσιάζουν, ενώ ερωτηματικά υπάρχουν αναφορικά με το gameplay.

Sega

Η Sega τελικά δεν έκανε την έκπληξη, αφού δεν παρουσίασε το κάποιο. Αυτό θα γίνει, όπως δείχνουν τα πράγματα, στην έκδοση E3 της Ατλάντια. Το κυρίως παιχνίδι του περιπτέρου ήταν το Sakura Teisen 2. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής με μηχανοειδή. Μεταξύ των άλλων προς επίδειξη τίτλων ήταν οι εξής: House of the Dead, Dragon Force 2, Shining Force 3, Greatest Nine 98 και World Wide Soccer. Φυσικά, δεν απουσίασαν τα Burning Rangers και Bomberman Battle.

Tamsoft

Η Tamsoft με το Knight and Baby θα προσπαθήσει να εκμεταλλευτεί πλήρως το hardware του PlayStation, παρουσιάζοντας ένα



παιχνίδι που θα παραπέμπει στα 64bit. Το Knight and Baby είναι ένα καθαρό RPG, που μοιάζει αρκετά με το Final Fantasy VII σε ό,τι αφορά το χειρισμό των χαρακτήρων.

Hudson

Ο δημιουργός του Bomberman ετοιμάζει πυρετωδώς έναν νέο τίτλο για το N64. Πρόκειται για το Phoenix Battle. Οι διαθέσιμες για το συγκεκριμένο παιχνίδι πληροφορίες είναι συγκεκριμένες. Πρόκειται για ένα μείγμα παιχνιδιών δράσης, πλατφόρμας και μυλιάρδου(!).

Capcom

Η Capcom ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει ένα πακέτο με παλιά αλλά καλά coin-op. Σε αυτό θα περιλαμβάνονται εξι παλιά coin-op της Capcom φυσικά. Ο λόγος για τα Ghosts 'N Goblins (coin-op), Ghouls 'N Ghosts (coin-op), Super Ghost 'N Goblins (SNES), 1942 (coin-op), 1943 (coin-op) και 1943 Special (coin-op). Στις ελληνικές παραγωγές θα συμπεριληφθούν και παιχνίδια όπως τα Strider και Sidearms. Λέζει να αναφερθεί ότι τα προαναφερόμενα παιχνίδια θα είναι πανομοιότυπα με τα αρχικά και θα παρουσιαστούν για PlayStation και Saturn.

Taito

Ο δυνατός τίτλος της Taito που παρουσιάστηκε στο Tokyo Game Show ήταν το G Darius. Πρόκειται για τη home έκδοση του γνωστού παλιού coin-op. Οι γωνίες παρακολούθησης της δράσης μοιάζουν με αυτές του Einhander και φυσικά τα γραφικά είναι πολυγωνικά. Το G Darius κυκλοφόρησε για PlayStation στις 4 Απριλίου, στην Ιαπωνία φυσικά.

Square

Στο περίπτερο της Square δεσπόζουσα άλλη κατεύθυνση.

Parasite Eve. Αναμένεται να γνωρίσει επιτυχία ανάλογη αυτής του FFVII. Πρόκειται για ένα παιχνίδι-αντίγραφο του Resident Evil 2, με καταπληκτικά γραφικά. Το αν η Square κατάφερε να πληρώσει την ατμόσφαιρα του RE2 θα το δούμε όταν το παιχνίδι φθάσει στα χέρια μας. Το Parasite Eve κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 7 Απριλίου, για PlayStation φυσικά.

Konami

Στο περίπτερο της φιλοξενείτο ένα demo του International Superstar Soccer '98. Πρόκειται για τη συνέχεια του καταπληκτικού ISS 64. Το ISS 98 θα περιλαμβάνει ομάδες του παγκόσμιου κυπέλλου του '98 αλλά και του ιαπωνικού πρωταθλήματος. Εκτός από τις βελτιώσεις στα γραφικά, αλλαγές έχουν γίνει και στη μηχανική του παιχνιδιού, αφού πλέον **δεν** μπορείτε να αλλάξετε ανά πάσα στιγμή τον τρόπο παρακολούθησης του αγώνα από κάθετη σε οριζόντια κάμερα. Θα παρουσιαστεί ταυτόχρονα για N64 και PlayStation. Στην Ιαπωνία θα κυκλοφορήσει σε Ιουνίου και στην Αμερική αρχές Ιουλίου.

Human

Αυτή η σχετικά άγνωστη εταιρία παρουσίασε στα TGS ένα από τα



καλύτερα παιχνίδια για N64. Αναφερόμαστε στο Airboarder 64, που φαίνεται να είναι ένα μείγμα από Jet Moto, Top Skater και WipeOut. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις αρχές Απριλίου στην Ιαπωνία.

Για το τέλος αφήσαμε την αναφορά στο παιχνίδι που όλοι περιμεναν να δουν από κοντά. Αυτό δεν είναι άλλο από το Metal Gear Solid. Το hit της Konami μπορούσε να παιχτεί μέχρι ένα σημείο φυσικά. Το επίπεδο των γραφικών ήταν εφάμιλλο του επιπέδου του Golden Eye 007, πολύ καλές δε εντυπώσεις άφησε η "στρατηγική" πλευρά του παιχνιδιού. Σύμφωνα με ανακοίνωση της Konami, το Metal Gear Solid θα κάνει την εμφάνισή του στην Ιαπωνία τον ερχόμενο Σεπτέμβριο.

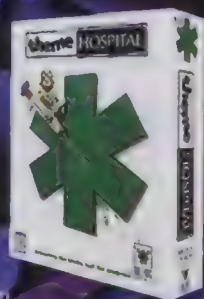
χαρακτήρες που περιπλανιούνται σε διάφορες αιδούσες μυλιάρδων ψαγώντας για ελεύθερο τραπέζι. Όταν φθάσει η ώρα να παίξετε μυλιάρδο, θα εντυπωσιαστείτε από τα γραφικά του παιχνιδιού. Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας! Αλλά ένα αξιοσημείωτο παιχνίδι είναι ένας κλώνος Puzzle Bubble. Πρόκειται για το Magical Drop, πάλι για το PlayStation.

Electronic Arts

Η EA είχε προς επίδειξη τρία πολύ γνωστά παιχνίδια. Πρόκειται για το Theme Park, Theme Hospital και Diablo, για PlayStation φυσικά. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η μεταφορά του Theme Hospital έγινε από την Crysalis για την Bullfrog. Ομολογουμένως έχει γίνει καλή δουλειά, αν και η ανάλυση του παιχνιδιού είναι κάπως χαμηλή.

Koei

Η σχετικά άγνωστη Koei ετοιμάζει ένα αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι



ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ PCs!

Θανατικοί PC users

προσπαθούν εδώ και αρκετό καιρό να κατασκευάσουν έναν N64 εξομοιωτή. Η εν λόγω προσπάθεια ακούει στο όνομα "Project Unreality". Όμως, πριν από μερικούς μήνες έκανε την εμφάνισή του άλλο ένα project, το "Reality 64". Βέβαια, ακόμη δεν υπάρχει

κατά χειροπιαστό από αυτές τις δυο φιλοδοξίες ομάδες, ωστόσο εμείς διατηρούμε τις επιφυλάξεις μας για το κατά πόσο θα μπορεί ένα PC να "τρέξει" παιχνίδια του N64. Μόλις μάθουμε περισσότερα θα σπεύσουμε να σας ενημερώσουμε μέσα από τη στήλη "Console News".



Nintendo 64 Underground

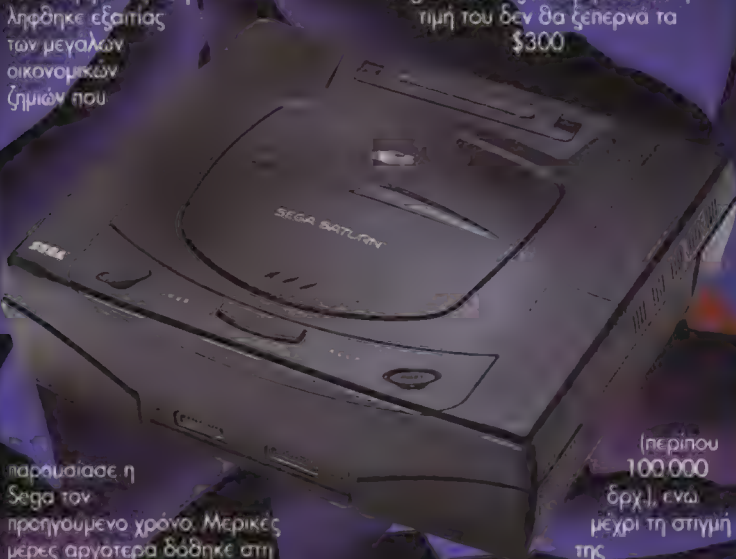
BYE, SATURN HELLO, KATANA

Αρκετά ενδιαφέρουσες

εξελίξεις σημειώθηκαν τον περασμένο μήνα στο στρατόπεδο της Sega. Καταρχήν, κυκλοφόρησε στο Internet μία ετήσια αντλούμενη από μεγάλη εφημερίδα της Ιαπωνίας. Λίγο έως πολύ, το δημοσίευμα ανέφερε ότι η Saturn θα σταματούσε να πωλείται στην Αμερική από τα τέλη Μαρτίου!! και ότι αυτή η απόφαση ληφθηκε εξαιτίας των μεγάλων οικονομικών ζημιών που

Ευρώπη. Οι τυχεροί Ιάπωνες, όμως, έχουν πλέον στα χέρια τους τα House Of The Dead και Burning Rangers.

Σε ό,τι αφορά το Katana, εμείς δείχνουμε ότι θα κάνει τη παρθενική εμφάνισή του στην E3 της Ατλάντα τον επόμενο μήνα, στη δε Ιαπωνία αναμένεται να εμφανιστεί τον Δεκέμβριο του 1998. Πηγές από τη Sega Ιαπωνίας αναφέρουν ότι η τιμή του δεν θα ξεπερνά τα \$300.



παρουσίασε η Sega τον προηγούμενο χρόνο. Μερικές μέρες αργότερα δόθηκε στη δημοσιότητα μια ανακοίνωση της Sega, σύμφωνα με το κείμενο της οποίας δεν υπήρχε κάποιο τέτοιο θέμα, αλλά τελώς η όλη "φιλολογία" οφειλόταν σε κακή μεταφράση. Βέβαια, η όλη κατάσταση έχει θέσει σε κίνδυνο τις νέες κυκλοφορίες για το Saturn, σε ό,τι αφορά κατά πρώτο λόγο την Αμερική και κατά δεύτερο την

Ευρώπη. Οι τυχεροί Ιάπωνες, όμως, έχουν πλέον στα χέρια τους τα House Of The Dead και Burning Rangers. Σε ό,τι αφορά το Katana, εμείς δείχνουμε ότι θα κάνει τη παρθενική εμφάνισή του στην E3 της Ατλάντα τον επόμενο μήνα, στη δε Ιαπωνία αναμένεται να εμφανιστεί τον Δεκέμβριο του 1998. Πηγές από τη Sega Ιαπωνίας αναφέρουν ότι η τιμή του δεν θα ξεπερνά τα \$300.

(περίπου 100.000 δρχ.), ενώ μέχρι τη στιγμή της

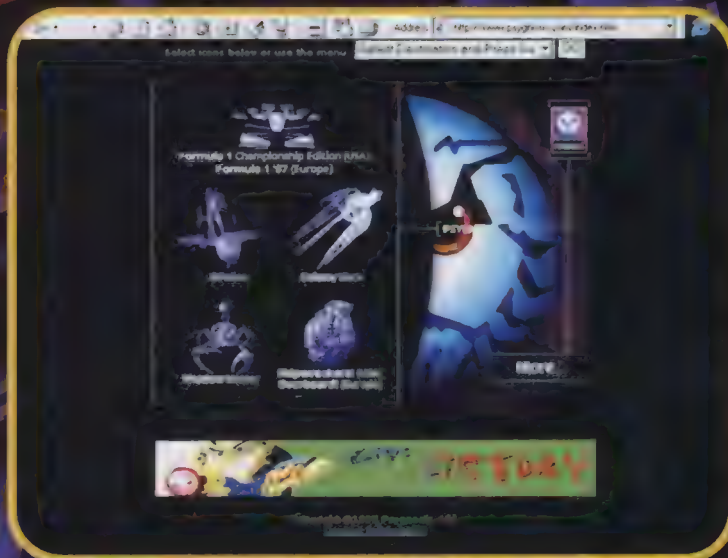
παρουσίασής του

στην Αμερική και την Ευρώπη θα έχει μειωθεί στα \$250 (περί τις 80.000 δρχ.). Αναφορικά με το θέμα των παιχνιδιών που θα τα συνοδεύουν, φαίνεται ότι η Sega διδάχθηκε από τα λάθη της και προετοιμάζεται για 30 τίτλους συμπεριλαμβανομένου και του Street Fighter 3: 2nd Impact της Capcom!

Η PSYGNOSIS ΠΑΙΕΙ DVD

Η Psygnosis ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει τον πρώτο της DVD τίτλο για PC. Πρόκειται για το πολύ γνωστό Lander του Commodore 64. Βέβαια, η τεράστια χωρητικότητα των DVDs θα δώσει στο Lander πολλές

ώρες full motion video, ψηφιακό ήχο 5.1 και ρεαλιστικά τρισδιάστατα γραφικά. Ετοιμάζεται επίσης μία έκδοση για PlayStation, η οποία θα αποτελέσει την πρώτη μεταφορά ενός DVD παιχνιδιού στις καναλές.



Επιτέλους, video CD στο PlayStation



Πρόσφατα έκανε την εμφάνισή του στην Αμερική ένα περιφερειακό που επιτρέπει στο PlayStation να αναπαράγει video CDs. Βέβαια, το εν λόγω χαρακτηριστικό δεν βοήθησε και πολύ το Saturn, αφού το τελευταίο διέδετε αυτή τη δυνατότητα από τη "μάνα του". Το VCD Kit μπορεί να αναπαράγει κανονικά, σε γρήγορη αλλά και σε αργή κίνηση VCDs. Το πακέτο, το οποίο διατίθεται στην Αμερική στην τιμή των \$99, περιλαμβάνει και έναν κινηματογραφικό τίτλο.

TOMB RAIDER The Movie

Είναι γεγονός! Η Paramount υπέγραψε συμφωνία με την Eidos για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας δράσης που θα βασίζεται στο Tomb Raider. Αν κρίνουμε από τα ονόματα των παραγωγών της ταινίας, δεν θα έχουμε τα μέτρια αποτελέσματα των Mario και Luigi στο Mario Brothers. Την ταινία θα υπογράψουν οι Lawrence Gordon και Lloyd Levin, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τη

δημιουργία των 48 Hours, Die Hard, Die Hard 2, Predator, Predator 2, Another 48 Hours, The Devil's Own, Field of Dreams και Event Horizon. Αντιλαμβάνεστε ασφαλώς ότι ο προϋπολογισμός της ταινίας θα είναι αρκετά υψηλός. Όλοι εύχονται να γνωρίσει επιτυχία η ταινία Tomb Raider, ώστε να εμφανιστεί και το Resident Evil: The Movie υπογεγραμμένο από τον George Romero!



TEKKEN 3 JOYSTICK

Η Namco παρουσίασε στην Ιαπωνία ένα ειδικό χειριστήριο PlayStation

για χρήση με το Tekken 3. Όπως βλέπετε στη φωτογραφία υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα, αντί αναλογία με τη δομή στο coin-op, ενώ ο μαχός θα είναι το βασικό όπλο σας. Δυστυχώς, δεν υπάρχει δυνατότητα δόνησης, οπότε όσοι αναζητούν μία τέτοια εμπειρία ως προσανατολιστούν προς το Dual Shock της Sony. Η Namco θα κατασκευάσει μόνο 30.000 κομμάτια, κόστους 3.980 γιεν (περίπου 10.000 δρχ).



Road Rash 3D Soundtrack



Η EA συμφώνησε με την Atlantic για τη σύνθεση του soundtrack του επερχόμενου παιχνιδιού Road Rash 3D. Τα παλαιότερα παιχνίδια Road Rush φημίζονταν για τα πολύ καλά rock και heavy metal μουσικά κομμάτια τους. Στο Road Rash 3D θα περιλαμβάνονται 17 κομμάτια των Big Wreck, Fat Joe, Sugar Ray, CIV, Kid Rock, The Mermen και Full On The Mouth. Κατά το αναμενόμενο, η Atlantic θα παρουσιάσει και ένα μουσικό album που θα περιέχει δουλειές αρκετών εκ των προαναφερόμενων μουσικών και μερικά νέα κομμάτια.

PROJECT X SAGA

Τελικά, στην E3 της Ατλάντα η VM Labs θα ανακοινώσει τους συνεργάτες της σε ό,τι αφορά το software και το hardware του Project X. Οι πληροφορίες

ανιφέρουν ότι θα ανακοινωθούν τα ονόματα έξι Ασιατών κατασκευαστών DVD καθώς και μια επιπλέον συνεταιρική της VM Labs.

QUAKE 3: Ερχεται!



Ο John Carmack της iD Software ανακοίνωσε ότι το επόμενο project της εταιρίας θα είναι το Trinity, το οποίο θα χωριστεί σε δύο κομμάτια, ένα εκ των οποίων θα είναι το Quake 3. Μπορεί να φαντάζει μπερδεμένο, στην ουσία όμως το Quake 3 θα είναι μία νέα τρισδιάστατη μηχανή, με καινούριους κόσμους, που θα συνδυαστεί με τη δικτυακή υποδομή του Quake 2. Όλα τα στοιχεία δείχνουν ότι το Quake 3 θα χρειάζεται οπωσδήποτε 3D επιτάχυνση (3Dfx ή PowerVR), σε ό,τι αφορά τα PCs, ενώ στις κονσόλες είναι βέβαιο ότι μόνο το Katana ή το PlayStation 2 θα μπορέσουν να το "αντέξουν".

ΤΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ SMITHSONIAN ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΗ SARAH BRYANT!

Πριν από μερικές εβδομάδες μέσω μιας ανακοίνωσης του παγκοσμίου φήμης Ινστιτούτου Smithsonian, μάθαμε ότι σε μία έκθεση που διοργανώνει θα συμπεριλάβει αρκετούς χαρακτήρες

του Virtua Fighter. Κατά το Smithsonian η Sega, χρησιμοποιώντας υψηλή τεχνολογία, έχει επιτέλεσει σημαντικό κοινωνικό(!) έργο στους τομείς της τέχνης και της ψυχαγωγίας.

Κρατηθείτε γερά...
η περιπέτεια αρχίζει!
...απο την Grup Multimedia Systems.



Ο θρυλικός ήρωας Pitfall Harry αιωρείται
σε νέα τρισδιάστατα γραφικά,
μάχεται να σώσει τη Γη αντιμετωπίζοντας
τη Βασίλισσα του Κακού,
σ' έναν αγώνα συνεχής δράσης.

ACTIVISION

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 01/9380000 FAX: 01/9427710



INTERNET ADDRESS: <http://www.grupmulti.gr>
e-mail: sales@grupmulti.gr

ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΒΕΙΟ ΠΑΕΙ...

Η αμερικανική ένωση ηλεκτρονικών και λογισμικού απένειμε τα βραβεία που αφορούν στα computer games:

Βραβείο CESA:

Final Fantasy VII (Square, PSX)

Τιμητική Αναφορά:

IQ (Sony, PSX)
Grandia (GameArts, Saturn)
Gran Turismo (Sony, PSX)
Densha de GO! (Taito, PSX)
Yoshi's Story (Nintendo, N64)

Καλύτερος

Προγραμματισμός:

Gran Turismo (Sony, PSX)

Καλύτερη Κίνηση:

Final Fantasy VII (Square, PSX)

Καλύτερα Γραφικά:

Gran Turismo (Sony, PSX)

Καλύτερη Μουσική:

Final Fantasy VII (Square, PSX)

Καλύτερος Χαρακτήρας:

Klonoa (Namco, PSX)

Βραβείο Νέων τεχνολογιών:

Ultima Online (Origin, PC)

Derby Stallion (Tecmo, PSX)

Monster Rancher (Tecmo, PSX)

Η CAPCOM ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

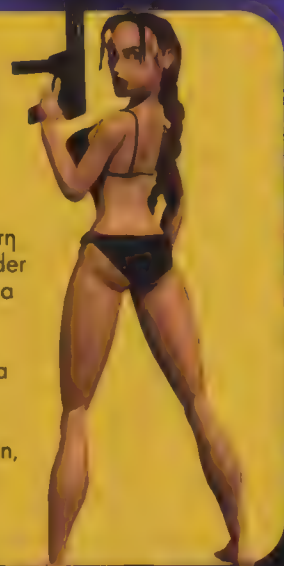
Η βασίλισσα των beat 'em up στις αίθουσες ηλεκτρονικών Capcom (γνωστή από την παλιά αλλά και πολυμελή σειρά της Street Fighter) κάνει την εμφάνισή της για μια ακόμη φορά. Αυτών το Μάη στην Electronics Entertainment Exposition (E3) θα παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη σειρά από παντοδύναμους 2D και 3D τίτλους για κονσόλες.

Την επόμενη εβδομάδα διέρρευσή η πλήρης κατάλογος των εν λόγω παιχνιδιών. Κάποιοι από τους προαναφερόμενους τίτλους για PlayStation και Nintendo 64 έχουν ήδη κυκλοφορήσει στις αίθουσες ηλεκτρονικών, ενώ κάποιοι άλλοι θα κάνουν το ντεμπούτο τους στην Αμερική με την έναρξη της έκδοσης. Τα 2D παιχνίδια θα είναι τα Vampire Savior, Marvel vs Capcom και Marvel vs Street Fighter. Για όσους

από εδώς ζητάτε τρεις διαφορετικές υπάρχει το πρόσφατα ολοκληρωμένο Rival Schools United by Fate και η συνέχεια του Star Gladiator, ονόματι Plasma Sword. Το τελευταίο κυκλοφόρησε δοκιμαστικά σε επιλεγμένες αίθουσες ηλεκτρονικών από τον κόσμο, ωστόσο πολύ λίγα κατάφεραν να το παίξουν. Στην E3 όμως τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά, αφού ηλεκτρονικά πολύ σπάνια βρίσκονται εκεί. Αντίθετα κυρίαρχη θέση έχουν τα παιχνίδια για κονσόλες. Κατά καιρούς, αν πρόκειται για ειδική περίπτωση, μεγάλες εταιρίες όπως η Namco, η Capcom και η Sega κυκλοφορούν κάποιο τέτοιο παιχνίδι όπως το Virtua Fighter 3 pro δύο ετών. Σύμφωνα με φήμες, στη φετινή έκδοση μπορεί να εμφανιστεί η συνέχεια του Street Fighter EX, SFEX2.

Περισσότερη Lara!

Ο πρόεδρος της Eidos σε μια πρόσφατη συνέντευξή του αναφέρθηκε στα Tomb Raider III και IV, τα οποία δεν θα αργήσουν πολύ να εμφανιστούν. Επίσης, όπως εξήγησε ο κ. Livingstone, δεν επιθυμεί την εκτεταμένη εμφάνιση της Lara σε διάφορα προϊόντα για να μην κορεστεί η αγορά. Οι προγραμματιστές της Core δεν επιβεβαίωσαν τα λεγόμενα του κ. Livingstone, και αρνήθηκαν την ύπαρξη ενός παιχνιδιού που ονομάζεται "The Adventures of Lara Croft".



ΤΙ ΕΙΧΕΣ, ΓΙΑΝΝΗ, ΤΙ ΕΙΧΑ ΠΑΝΤΑ!

Πριν από μερικές ημέρες η Nintendo ανακοίνωσε ότι θα καθυστερήσει η εμφάνιση του 64DD. Η αρχική ημερομηνία εμφάνισης ήταν το ερχόμενο καλοκαίρι, ενώ τώρα μετατέθηκε για το τέλος του 1998. Οι πιθανοί λόγοι στους οποίους

οφείλεται αυτή τη καθυστέρηση είναι οι εξής:

1. Οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών επιθυμούν περισσότερο χρόνο ανάπτυξης των παιχνιδιών για το 64DD.
2. Δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί ο έλεγχος του νέου hardware.



Bushido Mania

Οι Ιάπωνες PlayStation gamers φαίνεται ότι έχουν παρωδεί με το δεύτερο μέρος του Bushido Blade που μόλις κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία. Για του λόγου το αληθές σας παραθέτουμε το ιαπωνικό Top Ten για PlayStation για την εβδομάδα 1-7 Απριλίου 1998.

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Bushido Blade 2 (Square) | 6. Final Fantasy V (Square) |
| 2. Gran Turismo (SCEI) | 7. Xenogears (Square) |
| 3. Dead or Alive (Tecmo) | 8. Mitsumete Night (Konami) |
| 4. Biohazard 2 (Capcom) | 9. Tenchu (SME) |
| 5. Clock Tower Ghost Head (Human) | 10. Zero Pilot (SCEI) |

SONY + MICROSOFT

Μετά την ανακοίνωση της συνεργασίας της Microsoft με τη Sega για την ανάπτυξη του λειτουργικού συστήματος για τα κατανα, πριν από μερικές μέρες ανακοινώθηκε συνεργασία του Bill Gates και με τη Sony. Συγκεκριμένα η Sony θα δώσει άδεια στη Microsoft να χρησιμοποιήσει το Home Network Module, το οποίο θα επιτρέπει τη εύκολη διασύνδεση των ηλεκτρονικών προϊόντων εικόνας και ήχου.

Η Sony, με τη σειρά της, θα αποκτήσει την άδεια χρησιμοποίησης των Windows CE σε μελλοντικά προϊόντα της (PlayStation 2). Με αυτήν την κίνηση η Microsoft μπαίνει δυναμικά στο χώρο των game consoles, αφού έχει αποκτήσει τους απαραίτητους συνδέσμους με τις δύο μεγαλύτερες κατασκευάστριες του χώρου.



35 mph. 146 mph. 277

WELCOME TO GENERATION X

HOME VIDEO GAMES • PC • CD • ROM

Φορμιωνος 180, 162 31 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ.: 7647973

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΗΣ SONY ΓΙΑ ΤΟ NFL BLITZ ΤΗΣ MIDWAY

Το επόμενο βήμα, όπως το βλέπει η Sony τουλάχιστον, είναι να δημιουργήσει ένα παιχνίδι αμερικανικού ποδοσφαίρου που θα δίνει περισσότερη σημασία στο σκάκεμα των παικτών παρά στη σοφότερη επιλογή στρατηγικής. Ουσιαστικά το NFL Extreme είναι μία ελαφριά παραλλαγή του NFL Blitz. Και τα δύο παιχνίδια έχουν μειωμένες αριθμητικά ομάδες (7 με 7 στο Blitz και 5 με 5 στο Extreme), πολύ επιβίονες συγκρούσεις και αρκετά ελαστικούς κανόνες, ούτως ώστε να μη σταματά συχνά το παιχνίδι. Επιπλέον, και οι δύο τίτλοι επιτρέπουν παιχνίδι χωρίς ποινές - κάτι που σημαίνει πως κάνετε ό,τι θέλετε και όποιον πάρει ο Χάρος... Εκεί όπου το Extreme διαφέρει από το Blitz είναι σε μικρά στοιχεία, ίσως ασήμαντα, όμως ως σύνολο διαφοροποιούν σημαντικά το gameplay. Για παράδειγμα, το Extreme προσφέρει εναλλασσόμενες καιρικές συνθήκες. Επίσης, το παιχνίδι επιτρέπει σε τραυματισμένους παίκτες να συνεχίσουν να παίζουν, κοιταζαίνοντας ή ακόμα και με σηματοδεδειγμένα πρόσωπα. Η Sony έχει αποδείξει ότι ξέρει πως να φτιαγίνει παιχνίδια αυτού του αθλήματος. Μένει μόνο να δούμε



πως θα τα καταφέρει τώρα που είναι λίγο διαφορετικοί οι κανόνες.



TIME CRISIS 2

Σε πρόσφατη έκδοση η Namco έδειξε επιτέλους τη συνέχεια σε ένα κλασικό κομμάτι της, στο πασιγνωστό πλέον και στους κατόχους PlayStation Time Crisis. Κατά την επιδείξη εμφανίστηκαν δυο διαφορετικά μοντέλα καμπίνας. Αυτή τη φορά το παιχνίδι έχει προικιστεί με αρκετά μεγαλύτερο βάθος. Ίσως η μεγαλύτερη προσθήκη είναι η δυνατότητα να παίζουν 2 παίκτες ταυτόχρονα. Στο πρώτο Time Crisis κάτι τέτοιο δεν ήταν εφικτό εξαιτίας του



αλλον κατά λάθος. Αν πάλι παίζετε μόνοι σας, ο δεύτερος παίκτης εξακολουθεί να υπάρχει μέσα στο παιχνίδι αλλά ελέγχεται από την CPU. Ως αποτέλεσμα, κατά κανόνα το μόνο που κάνει είναι να αποτελεί έναν φιλικό στόχο που πρέπει να αποφύγετε. Τα γραφικά και το γενικότερο παίξιμο του

Time Crisis 2 θυμίζουν το

αρχικό παιχνίδι, με κυρία διαφορά τη φυσικότερη χρήση του πεταλιού. Υπενθυμίζουμε εδώ ότι στο συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτείται από τον παίκτη να πατήσει ένα πετάλι, προκειμένου να κάνει το χαρακτήρα του να τραβηχθεί προσωρινά σε θέση ασφαλείας. Όμως, έτσι όπως έχει σχεδιαστεί ο χειρισμός αυτή τη φορά, θα βρεθείτε να πυροβολείτε σαν τρελοί, καθώς μερικά "προβλήματα" θα περιστρέφονται γύρω από την τοποθεσία σας, με αποτέλεσμα να μην έχετε καν χρόνο να ξεκουραστείτε.

στιλ του παιχνιδιού, που απαιτούσε από τον παίκτη να βάζει το χαρακτήρα του να ακύβει για να αποφύγει εχθρικές βολές. Η ιδέα αυτή δεν έχει αλλάξει ούτε τώρα. Εντούτοις το πρόβλημα αντιμετωπίστηκε αποτελεσματικά στήνοντας ένα μηχανήμα με δύο οθόνες (προφανώς μία για κάθε παίκτη). Από άποψη ογκού είναι σαν να έχετε συνδέσει δυο ξεχωριστά μηχανήματα και να τα έχετε στήσει δίπλα-δίπλα. Με την ίδια φιλοσοφία έχει βγει και καρμίνια, καθώς αντί για απλές οθόνες διαθέτει τις τεράστιες projection screens. Παρ' όλη την προσθήκη του δεύτερου παίκτη, το Time Crisis 2 παίζεται κατά κανόνα όπως ο προκάτοχος του. Τα πράγματα όμως δυσκολεύουν καθώς καθένας τοποθετείται σε διαφορετικό σημείο στην τοποθεσία όπου έχετε φθάσει, ενώ θα πρέπει να προσέχετε που ρίχνετε για να μη χτυπήσει ο ένας τον



VIRTUAL ON 2

Σχεδόν κρυμμένο ήταν το από καιρό αναμενόμενο καινούριο "μαργαριτάρι" της ομάδας AM3 της Sega, το πασίγνωστο Virtual On 2. Ένας επιπλέον λόγος να αναμενόμε με αγωνία το συγκεκριμένο τίτλο είναι το ότι ο προκάτοχος του ήταν ένα πολύ απολαυστικό παιχνίδι με τεράστια ρομπότ σε στιλ Robotech, κατά τη διάρκεια του οποίου διεξάγονταν δραματικές μάχες, ειδικά αν έπαιζαν ταυτόχρονα δύο άτομα. Αν όλα αυτά μέχρι τώρα δεν σας συγκινούν, σας υπενθυμίζουμε ότι το παιχνίδι βγαίνει πάνω στην πιο πρόσφατη ενημέρωσή του



γνωστού από άλλους τίτλους Model 3 συστήματος. Αυτό και μόνο σίγουρα εξάπτει τη φαντασία σας και περιμένετε ένα έργο τέχνης αλμάτων μπροστά από οτι άλλο έχετε δει μέχρι τώρα σωστά. Ε, λοιπόν, μάλλον θα απογοητευθείτε. Βέβαια, από οπτικής άποψης το Virtual On 2 σίγουρα έχει

προδούσει. Τα ρομπότ που βλέπετε φαίνονται σαφώς πιο λεπτομερή, το έδαφος είναι πολύ καλό, η δράση ακόμα ομαλότερη. Παρ' ότι όμως εμφανισιακά ο τίτλος έχει βελτιωθεί σημαντικά, η αίσθηση που δίνει ενώ παίζεται είναι ακριβώς η ίδια με το πρώτο Virtual On - ακόμα και οι καμπίνες παραμένουν ίδιες. Οι γραφικές προσθήκες περιλαμβάνουν μερικές πολύ εντυπωσιακές super κινήσεις, οι οποίες εκτελούνται από τεράστια Mech (τα ρομπότ σας). Πολύ δυνατά παράδειγμα αποτελεί ένα συγκεκριμένο ρομπότ, το οποίο στέλνει έναν πυρίνο δράκο (!!!) να κυνηγήσει τον αντίπαλό σας και να του επιτεθεί, με το προβλεπόμενο καταστροφικό αποτέλεσμα. Μεχρι τώρα δεν έχουν παρατηρηθεί άλλες αλλαγές - π.χ. στο έδαφος - ή χρήση νεότερων στρατηγικών μάχης. Σε γενικές γραμμές, για την ώρα το Virtual On 2 φαίνεται δυνατό αλλά κάτι λείπει...



TOP TEN

Συνεχίζοντας στο ίδιο στιλ με τον περασμένο μήνα, σας παρουσιάζουμε ξανά το δικό σας TOP 10. Για να γίνεται όλο και πιο ακριβής αυτή η κατάταξη, καλά θα κάνετε να μας στέλνετε ακόμα περισσότερα γράμματα που θα συμπεριλαμβάνουν την ψήφο σας. Φυσικά διατηρούμε τους καταλόγους με τις δικές μας προτιμήσεις και με τα "πλέον" αναμενόμενα παιχνίδια. Τέλος, όσοι θέλετε μπορείτε να αρχίσετε να στέλνετε τις προτιμήσεις σας και για ηλεκτρονικά παιχνίδια - ίσως σιγά-σιγά δείτε κάποια κατάταξη και για αυτά.

ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

- | | |
|----------------------|-----|
| 1. RESIDENT EVIL 2 | PSX |
| 2. CRASH BANDICOOT 2 | PSX |
| 3. FINAL FANTASY VII | PSX |
| 4. COOL BOARDERS 2 | PSX |
| 5. FIFA 98 | N64 |
| 6. ABE'S ODEWORLD | PSX |
| 7. BROKEN SWORD 2 | PSX |
| 8. CROC | SAT |
| 9. DUKE NUKEM 3D | SAT |
| 10. COLONY WARS | PSX |

PIXEL N.G.

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. GRAN TURISMO | PSX |
| 2. RESIDENT EVIL 2 | PSX |
| 3. TROD SNOWBOARDING | N64 |
| 4. NEED FOR SPEED 2 | PSX |
| 5. YOSHI'S STORY | N64 |
| 6. GEX: ENTER THE GECKO | PSX |
| 7. DIDY KONG RACING | N64 |
| 8. DUKE NUKEM 3D | SAT |
| 9. BUSHIDO BLADE | PSX |
| 10. COLONY WARS | PSX |

MOST WANTED

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. TAKEN 1 | PSX |
| 2. GRAN TURISMO (PAL) | PSX |
| 3. VIRTUA FIGHTER 3 | SAT |
| 4. TUROK 2 | N64 |
| 5. BUSHIDO BLADE 2 | N64 |
| 6. ZELDA 64 | N64 |
| 7. MOTORHEAD | PSX |
| 8. BURNING RANGERS | SAT |
| 9. HOUSE OF THE DEAD | SAT |
| 10. METAL GEAR SOLID | PSX |

ΝΑΙ, Η CAPCOM ΠΑΛΙ!

Η **Capcom** αναμένεται να δώσει σε κυκλοφορία από στιγμή σε στιγμή στην Ιαπωνία το νέο RPG ονόματι Breath of Fire 3. Το παιχνίδι θα παίζεται από έναν μόνο παίκτη και θα συνδυάζει τους συνηθισ 2D anime χαρακτήρες των ιαπωνικών έργων με πλήρως προσβάσιμο 3D περιβάλλον. Τεράστια τοπία θα προσφέρονται προς εξερεύνηση, ενώ

θα παρέχεται η δυνατότητα αλλαγής της γωνίας της κάμερας για να βλέπετε τυχόν κρυμμένα περασμάτα, θησαυρούς και τέρατα. Η περιπέτεια επικεντρώνεται σε έναν ήρωα ονόματι Ryu (ο οποίος θυμίζει άλλο παιχνίδι της Capcom!), ο οποίος ακολουθώντας έναν αρχαίο μύθο ανακαλύπτει τον αρχαίο πια- Dragon Clan. Καμία ερωτηση;

ΜΙΑ ΕΣΠΕΥΣΜΕΝΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ... ΠΑΛΙ!



To World Cup αποτελεί το τρίτο παιχνίδι ποδοσφαίρου για το Nintendo 64 από την Electronic Arts μέσα σε μόλις κάτι περισσότερο από έναν χρόνο. Ο προκάτοχός του, το δεύτερο τέτατο παιχνίδι της εταιρίας ονόματι The Road To World Cup 98, είχε βελτιώσει σημαντικά τη μέχρι τότε θέση της Electronic Arts όσον αφορά στη συγκεκριμένη κανσάλο. Τώρα όμως πλησιάζει ο καιρός της τρίτης συνεχίσεως, και εμείς εδώ δεν είμαστε απόλυτα πεπεισμένοι ότι μπορεί κάποιος

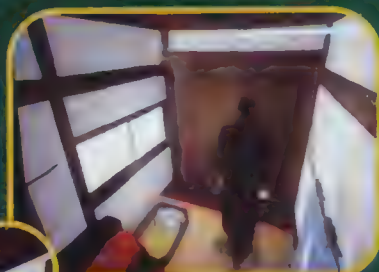
μέσα σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα να βγάλει ένα αξιοπρόσεκτο παιχνίδι. Πάντα σύμφωνα με την εταιρία, οι αλλαγές που έχουν γίνει είναι πράγματι σημαντικές. Για την ώρα έχει δοθεί έμφαση κυρίως στη βελτίωση της νοημοσύνης (τεχνητής, μη βαράτε νια!) των παικτών που ελέγχονται από το μηχανήμα σας, οι οποίοι συχνά έκαναν απιστάδεκτα λάθη. Οι τερματοφύλακες καθώς και η λογική των οφσάιντ έχουν βελτιωθεί. Αμφότερα τανίζουν το ρεαλισμό που ίσως έλειπε. Μια άλλη βελτίωση αφορά στο χειρισμό και το χρόνο απόκρισης κάθε παίκτη. Νέες προσομοιώσεις, κινήσεις και τάκιν έχουν προστεθεί, ενώ η μηχανή γραφικών είναι αρκετά βελτιωμένη από άποψη ταχύτητας. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα να αλλάξετε κάποιες επιλογές και στρατηγική, χωρίς να μπλινείτε σε πολύ κοπο. Τέλος, ακόμη και τα στίλ μπορεί να τροποποιηθεί για κάθε ομάδα.



ΞΕΔΙΑΛΥΝΕΤΑΙ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ

"Έσκασαν μύτη"

καινούριες φωτογραφίες από το επερχόμενο adventure της Κοεί ονόματι Επίγραμμα. Πολύ απλά πρόκειται για ένα νέο 3D adventure, που θα κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή στην Ιαπωνία.



Για την ώρα, αναμένουμε περισσότερες πληροφορίες για την αμερικανική και την ευρωπαϊκή έκδοση.



Συνεχειών... συνέχεια

Ισως κάποιοι από εσάς παραξενευτούν, αλλά θα αναφερθούμε πάλι σε επερχόμενο ηλεκτρονικό. Αυτή τη φορά πρόκειται για τίτλο που σίγουρα όλοι ξέρουν, είτε είναι παρωμένος με τα ηλεκτρονικά είτε είναι κάτοχος Saturn. Φυσικά πρόκειται για το πασίγνωστο Daytona. Το εν λόγω ηλεκτρονικό θα κυκλοφορήσει επίσης χρησιμοποιώντας ό,τι καλύτερο έχει διαθέσιμο αυτή τη στιγμή η Sega, το Model 3 Step 2. Η συγκεκριμένη συνέχεια παιχνιδιού θα είναι αρκετά πιο σημαντική από κάποιες άλλες που βγαίνουν "με το κιλό". Από αισθητικής άποψης, το νέο Daytona: Battle on the Edge (ο τρέχων τίτλος στην Ιαπωνία) έχει να επιδείξει πάρα πολλές βελτιώσεις, αν μη τι άλλο χάρη στο ότι αλλάζει το σύστημα στο οποίο θα τρέχει. (Το παλιό παιχνίδι έτρεχε πάνω σε Model 2, τεχνολογία σχετικά ξεπερασμένη.) Από ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα από τις πίστες, φαίνεται πως θα υπάρχουν χιόνια, νυχτερινή οδήγηση, βουνά, γενικά ό,τι ζητά η ψυχή σας. Ως προς το gameplay και πέρα από τις αλλαγές στις πίστες, το παιχνίδι θα έχει επίσης ένα Time Attack mode, κάτι που σπανίζει αρκετά σε μεγάλες αίδουσες. Αυτή τη στιγμή το παιχνίδι τρέχει δοκιμαστικά σε επιλεγμένα καταστήματα στην Ιαπωνία, παρότι με το Sega Rally Championship 2. Αναμείνате στο ακουστικό σας.

Videopolis

CONSOLE CLUB

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΑΔΟ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SNES + GAME: 18.500

MEGA DRIVE + GAME: 16.900

PSX GAMES: ΑΠΟ 7.900

SATURN GAMES: ΑΠΟ 6.900

N64 GAMES: ΑΠΟ 9.900

SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500

VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.900

CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950

3DO GAMES: ΑΠΟ 3.900

MEGA DRIVE GAMES: ΑΠΟ 4.500

GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ

 **PSX**

RESIDENT EVIL 2
DARK OMEN
MASTERS OF TERA
KASI
NEED FOR SPEED 3
DIABLO
THEME HOSPITAL
NBA FAST BREAK

 **N64**

FIGHTERS DESTINY

QUAKE
OLYMPIC HOCKEY

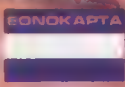
PC CD-ROM

X FILES
TITANIC
TEX MURFY
BLADE RUNNER
STARCRAFT



ATLANTIS

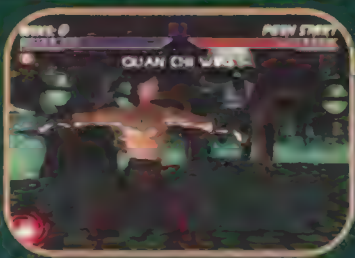
ΚΑΛΛΙΔΕΑ: ΔΗΜΟΣΙΟΓΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491



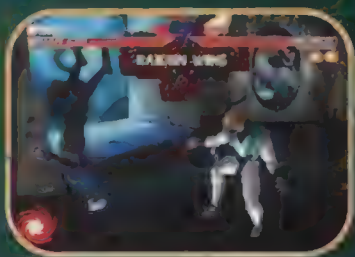
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!

Mortal Kombat!!!

To Mortal Kombat 4 αποτελεί το πρώτο πραγματι 3D κομμάτι μιας πολύ βίαιης σειράς παιχνιδιών μάχης και φθάνει τελικά και στο Nintendo 64. (Αλήθεια φαντάζεστε να γινόταν ποτέ κάτι παρόμοιο με το SNES;) Για την ώρα φαίνεται ότι η "μομά"-Midway έχει καταβάλει αρκετά μεγαλύτερη προσπάθεια προκειμένου ο εν λόγω τίτλος να βγει καλύτερος από το Mortal Kombat Trilogy, που ξεπεταξαν πριν από έναμιας χρόνο. Αφού προστέθηκε στο παιχνίδι η τρίτη διάσταση, έχουν μπει και νέα στοιχεία στις μάχες, όπως να τα



κάνετε βηματάκια στο πλάι για να αποφύγετε "αδέσποτες". Επίσης κάθε χαρακτήρας από τους συνολικά 15 μπορεί να κραδαίνει διάφορα όπλα για ακόμα πιο αιματηρές σκηνές, είτε "τεμαχίζοντας" τους αντιπάλους από κοντά είτε πετώντας το όπλο από μακριά περίπου σαν... κουζίνομαχαίρο. Άλλα και οι αντιπάλαι μπορούν να πετάνε διάφορα άλλα αντικείμενα που βρίσκουν διάσπαρτα στην πίστα, όπως κρανία και βράχια. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάμε τα πολυαγαπημένα μας fatalities, που πραγματι δίνουν νέα διάσταση στη χρήση πολυγώνων. Θα



επιστρέψουν παλιοί χαρακτήρες όπως ο Goro, οι οποίοι εννοείται ότι θα είναι κρυμμένοι και θα πρέπει να τους βρείτε μόνοι σας (εκτός αν πούμε να σας βοηθήσουμε εμείς, βέβαια...). Για να μην παραπονιούνται ακόμα και οι πιο απαιτητικοί, θα υπάρχουν καλήκκια όπως το Endurance Round, όπου διαλέγετε ομάδες χαρακτήρων και μόλις ο ένας πεφτει στη μάχη αντικαθίσταται από άλλον.

Τα γραφικά του Mortal Kombat 4 θα είναι απαλά σαν μετάξι, τρέχοντας συνέχεια σε 60fps, υπολογίζεται δε να έχει ολοκληρωθεί γύρω στον Ιούνιο.



PIXEL Next Generation

ΤΟ PIXEL N.G. ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

- Τρελαίνεστε για video games;
- Θέλετε να σας πληρώνουν για να κάνετε το κέφι σας;
- Γνωρίζετε σε ικανοποιητικό βαθμό αγγλικά;

ΚΑΙ ΚΥΡΙΩΣ...

...ξέρετε να γράφετε έτσι ώστε να καταλαβαίνουν ακόμη και οι "αμύητοι" τι λέτε;

Εάν όλες οι απαντήσεις σας είναι καταφατικές, ελάτε στο PIXEL N.G. Επικοινωνήστε με τον κ. Πατρίκο τηλεφωνικά στα 9238672 και 9245910.

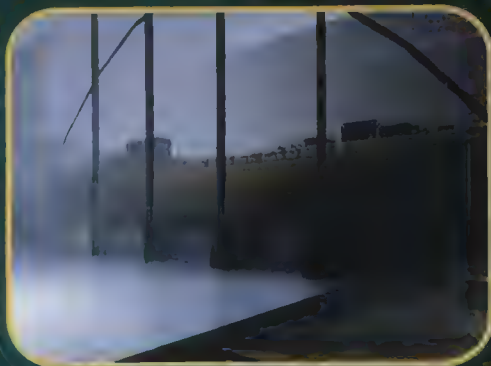


TUROK 2



αναφέρουν ότι το καινούριο περιβάλλον θα είναι σαφώς λεπτομερέστερο, με χαρακτηριστικά όπως αίματα στους τοίχους και μία γενικότερη ατμόσφαιρα κατεστραμμένης περιοχής. Για παράδειγμα στο πρώτο επίπεδο ο παίκτης ξεκινά ανάμεσα σε πολλά πτώματα, σε μία πόλη που καταστράφηκε

Και άλλες εικόνες και πληροφορίες για το Turok 2 βγήκαν στην επιφάνεια. Όπως έχουμε αναφέρει σε προηγούμενο μήνα, οι σημαντικότερες βελτιώσεις έχουν γίνει στον τομέα των γραφικών. Όσο για τις εικόνες που σας παραδίδουμε σε αυτό το τεύχος, η εταιρία επιμένει ότι είναι από κανονικό Nintendo 64 κι όχι από κάποιο "φουσκωμένο" PC. Περαιτέρω πληροφορίες



Dead or Alive (Wanted?)

Η Sony Computer Entertainment ανακοίνωσε πρόσφατα ότι θα βγει για το PlayStation το πολύ καλό beat'em up που είναι γνωστό ως Dead or Alive, ένα παιχνίδι που μέχρι τώρα υπήρχε μόνο στο Saturn. Το συγκεκριμένο παιχνίδι σε γενικές γραμμές είναι όμοιο με το Tekken 3. Ως σύνολο έχει να επιδείξει πολλούς μαχητές, καλές κινήσεις και πολύ καλά... σχεδιασμένους θηλυκούς χαρακτήρες. Τώρα, το αν θα επιβιώσει στην ίδια αγορά με το Tekken 3 είναι άλλο θέμα. Μάλλον θα πέσει στην κατηγορία της "απλής εναλλακτικής λύσης", αλλά ακόμα είναι νωρίς για να ξέρουμε.

από εισβολή δεινόσαυρων. Στο δεύτερο επίπεδο ο παίκτης βρίσκεται σε ρωμαϊκή τοποθεσία, πάλι γεμάτη με πτώματα, φωτιές και πολλά αίματα. Η μηχανή του παιχνιδιού έχει επίσης βελτιωθεί, καθώς οι εχθροί παρουσιάζουν αρκετά αυξημένη νοημοσύνη. Εται κάθε κακός θα αντιδράσει διαφορετικά στην παρουσία σας, ανάλογα με το ποιος είναι και το πού βρίσκεται. Για παράδειγμα, μερικοί αδυναμούν

χαρακτήρες θα προσπαθήσουν να σας χτυπήσουν από μακριά, ενώ οι πιο συμβατικοί (και χαζοί) φαντάροι θα σας επιτεθούν μόλις σας δουν. Ακόμα μία προσθήκη είναι το γεγονός ότι τώρα οι εχθροί αντιδρούν διαφορετικά ανάλογα με το πού τους χτυπάτε, σε στιλ "Goldeneye". Επίσης, αν για παράδειγμα ρίξετε ένα βέλος σε ένα τέρας, το βέλος θα σταθεί πάνω του και θα παραμείνει ορατό μέχρι ο εχθρός να σκοτωθεί. Απολαύστε τώρα και τις φωτογραφίες...

Τηλε ΟΡΑΜΑ

Ο,ΤΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΙΤΛΟΥΣ

PlayStation, Sega Saturn
N64, Super Nintendo
Mega Drive, Game Boy

ΜΟΝΟ ΑΝ ΜΑΣ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΣ

ΘΑ ΔΕΙΣ ΤΙΣ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ


ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!!

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ

ΑΡΑΠΑΚΗ 104-106, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΑΝΟΙΧΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ
9:30-14:30 & 18:00-21:00
Εκτός Κυριακής

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ & ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΣΟΥ

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΤΙ ...ΠΑΙΖΕΤΑΙ!



Η... ΑΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΗ ΕΠΙΜΟΝΗ ΤΟΥ "ΡΙΧΕΙ Ν.Ε." ΝΑ
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΜΟΛΙΣ ΕΚΑΝΑΝ
ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ
ΕΝΟΧΑΝΣΕ ΜΕΡΙΚΟΥΣ. ΟΥΤΕ ΛΙΓΟ ΟΥΤΕ ΠΟΛΥ, ΜΑΣ
ΖΗΤΗΘΗΚΕ ΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΑΥΤΕΣ ΝΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΟΧΙ
ΟΤΑΝ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΑΛΛΑ
ΟΤΑΝ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΣ ΤΑ ΕΙΣΑΓΟΥΝ,
ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΜΗΝΕΣ ΑΡΓΟΤΕΡΑ. ΓΙΑΤΙ, ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ
ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ.

Gran Turismo, Simcity 2000, Final Fantasy Tactics, Nagano Olympics, Einhander, Art of Fighting Twin, Snowboarding

Ο πιο πάνω ενδεικτικός κατάλογος αφορά σε reviews που διαβάσατε στα τρία τελευταία τεύχη του PIXEL. Τι το ιδιαίτερο έχουν αυτά τα παιχνίδια και γιατί τα αναφέρουμε εδώ; Το πιθανότερο είναι ότι πλήρη reviews των παιχνιδιών αυτών διαβάσατε μόνο στα PIXEL. Κι αυτό δεν είναι τυχαίο, αφού τα προαναφερόμενα παιχνίδια ανήκουν στην κατηγορία των προϊόντων που δεν εισάγουν οι επίσημες αντιπροσωπίες αλλά ανεξάρτητοι εισαγωγείς, είτε διότι πρόκειται για μη ευρωπαϊκές εκδόσεις προϊόντων (που συνήθως απαιτούν κάποια ρύθμιση ή κάποιο εξτρα περιφερειακό για να τρέξουν στην ευρωπαϊκή κονσόλα σας) είτε γιατί οι ανεξάρτητοι εισαγωγείς, μη δεσμευόμενοι από κάποια επίσημα χρονοδιαγράμματα των μητρικών πολυεθνικών, κινούνται ταχύτερα και εισάγουν τα παιχνίδια αυτά πολύ νωρίτερα από τις αντιπροσωπίες.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το περίφημο Gran Turismo, το οποίο, αν και διατίθεται στη χώρα μας εδώ και μήνες από ανεξάρτητους εισαγωγείς, δεν θα έρθει "επίσημως", απ' ό,τι μάθαμε, πριν από τον Μάιο. Το PIXEL, σε συνεργασία με τα ξένα περιοδικά που εκπροσωπεί στη χώρα μας (επίσης αδέσμευτες εκδόσεις μη εξαρτώμενες από τις πολυεθνικές παραγωγούς εταιρίες), φρόντισε να σας παρουσιάσει τα παιχνίδια αυτά εγκαίρως, εξασφαλίζοντας έτσι την ενημέρωσή σας τη στιγμή που το προϊόν ήταν διαθέσιμο στην ελληνική αγορά. Τούτο διότι το περιοδικό πιστεύει ότι πρωταρχικός ρόλος του είναι η αντικειμενική ενημέρωση του αναγνώστη και όχι η προώθηση των συμφερόντων κάθε αντιπροσωπίας θυγατρικής, πολυεθνικής ή άλλης επιχείρησης. Αλλωστε το PIXEL έχει επανειλημμένα εφαρμόσει στην πράξη τη φιλοσοφία του αυτή κατά τη διάρκεια των τελευταίων 15 χρόνων!

Φαίνεται όμως ότι η στάση του περιοδικού "ενοχλήσε" με αποτέλεσμα το PIXEL να δεχτεί μία κυριολεκτικά απίστευτη επιστολή από τη NORTEC - επίσημη αντιπρόσωπο της Nintendo στη χώρα μας. Στη συνέχεια δημοσιεύουμε το πλήρες κείμενο της επιστολής καθώς και την απάντησή του περιοδικού.

Προς περιοδικό PIXEL
Υπόψη κ. Γιακαμόζη

Μάρτιος 19, 1998

Αξιότιμοι κύριοι,

Με αυτή την επιστολή θα θέλαμε να σας επιστήσουμε την προσοχή σας σε κάποια προβλήματα που κατά επανάληψη έχουμε συζητήσει. Με αφορμή τα τελευταία τεύχη του περιοδικού σας έχουμε παρατηρήσει την παρουσίαση και το αφιέρωμα παιχνιδιών για το N64 που δεν σας έχουμε ποτέ γνωστοποιήσει ότι κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά από την εταιρία μας. Κατά συνέπεια, με τη δημοσίευση τέτοιων θεμάτων προκαλείτε σημαντικά προβλήματα με τους καταναλωτές που μας ενοχλούν συστηματικά γιατί αυτά τα παιχνίδια που εμείς δεν γνωρίζουμε το πότε και αν θα κυκλοφορήσουν στην ελληνική αγορά. Προς αποφυγή τέτοιων κρουσμάτων, θα παρακαλούσαμε τη συμμορφωσή σας με τα δεδομένα και τα στοιχεία που σας προσκομίζουμε, προκειμένου να διασφαλίσουμε την έγκαιρη και ορθή ενημέρωση των καταναλωτών. Σε αντίθετη περίπτωση, η εταιρία μας είναι στη δυσάρεστη θέση να σταματήσει τη μέχρι τώρα συνεργασία μεταξύ σας και να απέχει από την ύλη του περιοδικού σας.

Ολικά

Για τη NORTEC
ΧΡΗΣΤΟΣ ΒΡΑΔΗΣ
(Product Manager)

Με αυτήν, λοιπόν, την πρωτοφανή επιστολή, η NORTEC "προειδοποιεί" το PIXEL αν δεν "συμμορφωθεί" προς τας υποδείξεις! (Η αλήθεια είναι ότι η ανάγνωση του κειμένου μας πήγε καμιά εικοσιπενταριά χρόνια πίσω θυμίζοντάς μας "άλλες" εποχές...) Ακολουθεί η απάντηση του περιοδικού:

Προς
NORTEC
Υπόψη κ. Χ. ΒΡΑΔΗ

Αθήνα, 24/3/98

Αξιότιμοι κύριοι,

Σε συνέχεια της από 19 Μαρτίου 1998 επιστολής σας, την οποία απευθύνετε στον κ. Γιακαμόζη και έδωσε υπόψη μου, σας γνωρίζω τα εξής:

Πρώτον: Το περιοδικό PIXEL, συνεπές στη μακρόχρονη πορεία του και τους δεσμούς εμπιστοσύνης με το αναγνωστικό κοινό του, εξακολουθεί να καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια έτσι ώστε να επιτυγχάνει την αποτελεσματικότερη και πλέον αντικειμενική ενημέρωση των αναγνωστών του. Στο πλαίσιο αυτό δεν είναι δυνατόν να αγνοήσει την παρουσίαση προϊόντων τα οποία διακινούνται στην αγορά και ενδιαφέρουν τον καταναλωτή. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να συνειδητοποιήσετε ότι η μη γνωστοποίηση εκ μέρους σας της κυκλοφορίας κάποιων παιχνιδιών δεν σημαίνει ασφαλώς ότι αυτά δεν κυκλοφορούν!

Δεύτερον: Με έκκληξη παρατήρησα στην επιστολή σας ότι μας ζητείτε να "συμμορφωθούμε με τα στοιχεία που μας προσκομίζετε". Δεν θα επιθυμούσα να προχωρήσω στο σχολιασμό αυτής της άποψης, θεωρώντας ότι δεν εκφράζει την πραγματική σας θέση για το ρόλο και τις λειτουργίες του τύπου σε μια ελεύθερη αγορά. Τέλος, σχετικά με την προειδοποίησή σας για παύση συνεργασίας μας, σας επισημαίνουμε ότι η διατύπωση σχεδόν αποκάλυπτων απειλών προς το περιοδικό μας δεν διαμορφώνει κλίμα καλής συνεργασίας και αμοιβαίου οφέλους, ως εκ τούτου δεν προτιθέμεθα να παρακολουθήσουμε ούτε ασφαλώς να υιοθετήσουμε το σκεπτικό σας. Παραμένουμε πάντοτε θετικά διακείμενοι σε μία παραγωγική συνεργασία, η οποία όμως θα πρέπει να κινείται στο πλαίσιο της αμοιβαίας εμπιστοσύνης και της αναγνώρισης από κάθε πλευρά του ρόλου που αυτή καλείται να διαδραματίσει προς όφελος, κατά κύριο λόγο, των αναγνωστών μας και των πελατών σας.

Πάντοτε στη διαθεσή σας.

Με εκτίμηση

Μ. Δασκαλάκης
Γενικός Διευθυντής

Όπως αντιλαμβάνεστε, φίλοι αναγνώστες, το PIXEL δεν θα περιμένει την ευρωπαϊκή έκδοση των παιχνιδιών για να τα παρουσιάζει! Με άλλα λόγια, δεν θα υποκύψει στις διάφορες πιέσεις που δέχεται, αλλά θα συνεχίσει να απευθύνεται στον αναγνώστη του προσφέροντας όσο το δυνατόν καλύτερη ενημέρωση. Τώρα, αν αυτή η απόφαση έχει ως αποτέλεσμα να "εξαφανιστούν" από το περιοδικό οι διαφημιστικές καταχωρίσεις των αντιπροσωπικών εταιριών, τι να κάνουμε! Από πότε η συνέπεια και η αλήθεια επιβραβεύονται σε αυτόν τον τόπο;

θέμα NTSC vs PAL: Συντονιστείτε

NTSC



Ευρωπαϊκή έκδοση
Αμερικάνικη έκδοση
Ασιατική έκδοση

VS PAL

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ!

“Ναι, το παιχνίδι κυκλοφορεί εδώ και δυο μήνες αλλά μόνο στην ιαπωνική έκδοση. Η ευρωπαϊκή θα κυκλοφορήσει στο τέλος του χρόνου... ίσως!” Μια φράση που πολλοί από εσάς θα έχετε ακούσει από καταστηματαρχές, όταν τους ζητήσατε το καινούριο φοβερό παιχνίδι για το οποίο διαβάσατε στο “Ρίχελ”. Τι είναι, τέλος πάντων, αυτά τα “παιχνίδια εισαγωγής”; Μπορείτε να τα παίξετε στην αγαπημένη σας κονσόλα;

Στην Ελλάδα επικρατεί γενικώς μια σύγχυση όσον αφορά στην αγορά των κονσολών. Σίγουρα αρκετοί από εσάς θα έχετε δει παρουσιάσεις παιχνιδιών “εισαγωγής” και θα αναρωτιέστε:

“Ποια η διαφοροποίηση; Τι σημαίνει δηλαδή ότι το τάδε παιχνίδι προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο στην ιαπωνική έκδοση; Αν το παιχνίδι είναι του στίλ Virtua Fighter, τι με νοιάζει εμένα αν τα κείμενά του είναι στην ιαπωνική γλώσσα; Σίμπως τα διαβάζω ποτέ; Δύο κλωτσιές, ένα υρρείτσι, ένα ξεγυρισμένο combat και ο αντιπαλος καβεί ροδά μυρωμένα. Σιγά μην περιμένω τέσσερις μήνες μέχρι να βγει η ευρωπαϊκή έκδοση.”

Δυστυχώς, αγαπητοί αναγνώστες, δεν είναι τόσο απλά τα πράγματα. Ας σας εξηγήσουμε λοιπόν εν ολίγοις ποια είναι η κατάσταση στη χώρα μας - και όχι μόνο. Καταρχήν, όπως πιθανότατα γνωρίζετε, υπάρχουν δυο κυρίες πηγές για να προμηθευτείτε τα καινούρια παιχνίδια για την αγαπημένη σας κονσόλα.

Η μία οδός περνά από τις επίσημες αντιπροσωπίες των εταιριών που κατασκευάζουν τις κονσόλες. Οι συγκεκριμένες εταιρίες φροντίζουν αργά αλλά σταθερά να σας φέρουν τα περισσότερα από τα προϊόντα που κυκλοφορούν στην παγκόσμια αγορά του εκάστοτε μηχανήματος. Δύο είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά αυτής της οδού. Πρώτον, είναι βέβαιο πως ό,τι πάρετε θα σας προσφέρει διασκέδαση χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Δεύτερον, θα πρέπει να περιμένετε τουλάχιστον κάποιους μήνες προτού πατήσετε στα χέρια σας ένα προϊόν που σε άλλες αγορές (Αμερικής ή και Ιαπωνίας) έχει ήδη αρχίσει να παλιώνει. Η επίσημη αντιπροσωπία ποτέ δεν θα φέρει παιχνίδι ιαπωνικής ή αμερικανικής έκδοσης, καθώς γνωρίζει ότι οι εκδόσεις αυτές δεν πρόκειται να τρέξουν στην “επίσημη” κονσόλα σας. Αυτός είναι ο γενικός κανόνας για οι εταιρείες είναι ελάχιστες.

Η άλλη οδός είναι σαφώς για τους πιο τολμηρούς (και σκελετωμένους) θαυματούχους. Εκτός από τους εξουσιοδοτημένους αντιπροσώπους, τα ίδια προϊόντα διαδίδουν στη χώρα μας και διάφοροι ανεξάρτητοι εισαγωγείς. Αυτή η λύση χαρακτηρίζεται επίσης από ένα σπείσμα. Το ένα είναι βέβαιο η ταχύτητα, ενώ το άλλο ότι οι εν



Εισαγωγή του καινούριου παιχνιδιού ελληνικά. Αλλάζει η γλώσσα, και, μερικές φορές, καθίσταται η προηγμένη έκδοση.



Λόγω κύριοι φροντίζουν να εισάγουν στη χώρα μας ό,τι καινούριο κυκλοφορεί σχεδόν αμέσως μόλις κυκλοφορήσει στην ιαπωνική αγορά, η οποία πάντα δοκιμάζει πρώτη τα νέα "μωγορομπάρια". Αυτό σημαίνει ότι εισάγουν παιχνίδια χωρίς να περιμένουν πότε αυτά θα δεθούν να βγουν στην ευρωπαϊκή έκδοση, γεγονός που οδηγεί στο δεύτερο χαρακτηριστικό: τα παιχνίδια αυτά δεν προσφέρονται άμεσα προς χρήση λόγω τεχνικών προβλημάτων. Τα τεχνικά προβλήματα είναι το εξής... ένα: ασυμβατότητα. Ασυμβατότητα ανάμεσα στις ιαπωνικές ή αμερικανικές εκδόσεις των παιχνιδιών και στη δική σας -πολυαγαπημένη μεν ευρωπαϊκή δε- κονσόλα. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή.

ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ

Αρκετοί από εσάς θα έχετε -ή θα σας έχουν φέρει- τηλεόραση, βίντεο ή ακόμα και κάμερα από την Αμερική. Σίγουρα δεν αγνόησατε να διαπιστώσετε τα πολλά προβλήματα που συνόδευαν αυτά τα μηχανήματα.

Απλοποιώντας το παράδειγμα, εξίσου αρκετοί θα βρεθήκατε με μια αμερικανική ή ιαπωνική παιχνιδομηχανή στα χέρια σας, αντιμετωπίζοντας τα ίδια προβλήματα. Παραμοίως, ίσως κατά καιρούς επιθυμήσατε να δοκιμάσετε ένα παιχνίδι εισαγωγής στην "επίσημη" κονσόλα σας - και το επόλουδα σκόλια "εκκλησιαστικής φύσεως" σίγουρα ήταν αρκετά... "πολυχρώμα" και πλούσια σε νόημα.

Ας εξετάσουμε όμως καλύτερα τι ακριβώς συμβαίνει. Ακολουθεί μία περιγραφή -κυρίως από τεχνική άποψη- της αιτίας για την οποία δεν μπορούμε να συνδυάσουμε κομμάτια εξοπλισμού διαφορετικής προέλευσης.

Το όλο πρόβλημα ξεκινά αρκετά χρόνια πριν. Όταν είχε αρχίσει η εξαπλώση της τηλεόρασης, μερικές χώρες αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν δικά τους συστήματα είτε για τεχνικούς είτε για πολιτικούς λόγους. Για όσους απλά ενδιαφέρονταν να βλέπουν τηλεοπτικούς σταθμούς, αυτή η διαφοροποίηση δεν είχε ούτε έχει καμία σημασία. Το τηλεοπτικό σήμα μιας χώρας αποκλείεται εκ των πραγμάτων να φθάσει ποτέ σε μία άλλη με ασυμβατό σύστημα. [Εχει λάβει κανείς σας σήμα από Αμερική τώρα τελευταία; Αντε καμιά Τουρκία να μας φθάσει και πάλι με δυσκολία.] Η συγκεκριμένη διαφοροποίηση άρχισε να είναι υπολογίσιμη για τον απλό καταναλωτή όταν ξεκίνησε να εξαπλώνεται η οικιακή χρήση του βίντεο (και αργότερα της κάμερας) ως μέσου διασκέδασης. Οι κασέτες ευκολότατα ταξιδεύουν από τη μία χώρα στην άλλη, αλλά πολλές φορές δεν μπορούν να παιχτούν εκεί όπου φθάνουν. Ακριβώς στην ίδια κατηγορία μπορούν να τοποθετηθούν τα πολυαγαπημένα σας παιχνίδια. Θα γράφαμε ότι τα τηλεοπτικά συστήματα χωρίζονται σε δύο κύρια "στρώματα". Το γνωστότερο σε εμάς -και στο μεγαλύτερο μέρος της Ευρώπης- σύστημα ονομάζεται PAL

(Phase Alternate Line) και αρχικά αναπτύχθηκε από την Telefunken Γερμανίας. Με πολύ απλές λέξεις, στο συγκεκριμένο σύστημα η εικόνα αποτελείται από 625 γραμμές και ανανεώνεται με ρυθμό 25Hz (25 φορές το δευτερόλεπτο). Από τις 625 γραμμές μόνον οι 576 χρησιμοποιούνται για τη μεταφορά της εικόνας που βλέπουμε, ενώ οι υπόλοιπες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μεταφορά ψηφιακού σήματος (π.χ. teletext). Για να αποφευχθεί το χαρακτηριστικό "τρέμουλο", που θα υπήρχε στην εικόνα αν αυτή όντως ανανεωνόταν μόνο 25 φορές, χρησιμοποιείται μία τεχνική γνωστή ως Interlacing. Ως αποτέλεσμα, πρώτα ανανεώνονται οι μονές γραμμές (1η, 3η, 5η κ.ο.κ.) και μετά οι ζυγές (2η, 4η, 6η κ.ο.κ.). Έτσι, η εικόνα εμφανίζεται σταθερή και σαφώς πιο ξεκούραστη, με φαινομενικό ρυθμό ανανέωσης 50Hz.

Στην Αμερική χρησιμοποιήθηκε ένα άλλο σύστημα ονόματι NTSC (National Television System Committee), στο οποίο η ανάλυση είναι χαμηλότερη (δηλαδή μικρότερος αριθμός γραμμών και κατά συνέπεια μειωμένη λεπτομέρεια). Σε αυτή την περίπτωση υπάρχουν 525 γραμμές, από τις οποίες οι 480 είναι ενεργεί, ο πραγματικός ρυθμός της εικόνας είναι 30Hz και ο φαινομενικός 60Hz.

Τρίτο σύστημα, και σχετικά ασημέντη παραλλαγή του PAL, είναι το SECAM (Sequential Colour with Memory). Εφαρμόστηκε κυρίως στη Γαλλία -χόριν προστασίας της τοπικής τηλεοπτικής βιομηχανίας- και στα πρώην Ανατολικά Μπλοκ, όπου η ιδέα



Σε άλλα παιχνίδια ελέγχουν τον πιο αγαπημένο ήρωά μας: Στο Yoshi's Island, για παράδειγμα, θα πρέπει ελέγχει το κίτρινο Yoshi.



Ενα παιχνίδι, με αλυσίδα παραδόχων από το Brian Turkle, ξεκινάει το Yoshi, σίγουρα ελέγχει από μέσα. Εκπαιδευτικό παιχνίδι με κίτρινο Yoshi.



ήταν να προστατευτούν οι λαοί των χωρών του Μπλοκ από τις καπιταλιστικές επιδράσεις (λέμε, τώρα...). Υπενθυμίζουμε ότι οι εν λόγω αποφάσεις πάρθηκαν πριν από περίπου 40 χρόνια. Αν προσπαθήσατε να αναμείξετε διαφορετικά συστήματα μεταξύ τους, οι συνέπειες θα είναι ποικίλες. Θα εξαρτηθούν δε από τη μέθοδο που θα ακολουθήσετε καθώς φυσικά και από τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιήσετε και την ελαστικότητα που αυτός προσφέρει όσον αφορά στα τηλεοπτικά συστήματα. Αν πρόκειται για βίντεο, δεν μπορείτε να παίξετε NTSC κασέτα σε PAL συσκευή, αν μη τι άλλο γιατί η ταχύτητα του μηχανήματος θα είναι χαμηλότερη της απαιτούμενης. Αν το βίντεο επίσης είναι NTSC, και πάλι θα έχετε προβλήματα με το χρώμα. Παρόμοια πορεία ακολουθούν οι

παιγνιομηχανές. Πρώτο πρόβλημα συνιστά το αν η ίδια η κατασκευάστρια εταιρία του μηχανήματός σας έχει φροντίσει να "κλειδώσει" τα προϊόντα της, ώστε να μην μπορεί να παιχτεί π.χ. παιχνίδι αμερικανικής κατασκευής σε ευρωπαϊκό σύστημα. Εστώ κι αν αυτό δεν ισχύει (όπως γράψαμε, εξαρτάται από το σύστημα), το παιχνίδι θα έχει πρόβλημα με την εικόνα του (αν μπόρέσει να τρέξει καν, για λόγους που θα εξηγήσουμε στη συνέχεια), ακριβώς όπως ένα βίντεο.

Θυμάστε που αναφέραμε προηγουμένως ότι το PAL (ευρωπαϊκό σύστημα) έχει υψηλότερη ανάλυση; Ίσως να περιμένετε ότι αυτό είναι καλό για τα παιχνίδια σας, καθώς έτσι θα είναι καθαρότερα και πιο ευκρινή. Δυστυχώς, τα πράγματα σε καμία περίπτωση δεν είναι τόσο εύκολα. Από τεχνικής άποψης η υψηλότερη ανάλυση έχει μία και μόνη συνέπεια: τον αυξημένο φόρτο εργασίας για την επεξεργαστική μονάδα της κονσόλας σας.

Αναμφίβολα θα έχετε παρατηρήσει σε επίσημες ευρωπαϊκές εκδόσεις παιχνιδιών ότι στα ανώ και κάτω άκρα της τηλεόρασης υπάρχουν μαύρες λωρίδες, το λεγόμενο "φαινόμενο letterbox". Αυτές οι γραμμές είναι άμεση συνέπεια του προσαυξημένου αυξημένου φόρτου εργασίας που επιβαρύνει την κονσόλα. Ας εξηγήσουμε λιγάκι εδώ: Όταν μεταφέρεται ένα παιχνίδι για έκδοση στην Ευρώπη, οι προγραμματιστές έχουν δύο επιλογές προκειμένου να αποφύγουν άμεση απώλεια ταχύτητας στο παιχνίδι τους. Η απλούστερη λύση είναι να



Με καλώδιο SCART συνδέονται τα θέματα παιχνιδιών σε PAL ή NTSC, όπως και έχει ανέχεται υποδοχή η τηλεόραση σας.

μικρύνουν την εικόνα που εμφανίζεται, μειώνοντας έτσι την απαιτούμενη επεξεργασία και πάλι σε φυσιολογικά επίπεδα. Μπορούν επίσης να εργαστούν περαιτέρω πάνω στο πρόγραμμά τους, επιταχύνοντας το όσο μπορούν και μειώνοντας έτσι την απώλεια ταχύτητας στο ελάχιστο. Αν δεν γίνει τίποτα από το ανωτέρω, το παιχνίδι -χωρίς εξαίρεση- θα είναι πιο αργό από το αντίστοιχο αμερικανικό ή ιαπωνικό προϊόν. (Σε αυτό

το σημείο θυμηθείτε ότι σε πολλά reviews εισαγόμενων παιχνιδιών κάνουμε ειδική αναφορά στην ευρωπαϊκή έκδοσή τους.) Σημειώστε εδώ ότι το συγκεκριμένο πρόβλημα δεν είναι πρόσφατο αλλά υπήρχε και σε όλες τις προηγούμενες γενιές κονσολών.

Πρέπει επίσης να γράψουμε ότι το πρόβλημα ταχύτητας είναι το μόνο που δεν μπορείτε να λύσετε μόνοι σας, για το θέμα του τηλεοπτικού σήματος (στην περίπτωση που έχετε εισαγόμενη κονσόλα και δεν ξέρετε πώς να τη χρησιμοποιήσετε επιτυχώς σε ευρωπαϊκή τηλεόραση), οι λύσεις είναι διάφορες και εξαρτώνται και από το μηχανήμα. Κατά κανόνα το πρόβλημα λύνεται παρακαμπτώντας εντελώς το καλώδιο της κεραίας και χρησιμοποιώντας σήμα SCART, αν βέβαια το υποστηρίζει η τηλεόρασή σας. Η συγκεκριμένη δυνατότητα ενδείκνυται όχι μόνο ως λύση για το θέμα της συμβατότητας αλλά και ως γενικότερη τακτική και για όσους

έχουν "επίσημο" μηχανήμα. Ο λόγος είναι απλός: η ποιότητα σήματος και εικόνας είναι σαφώς ανώτερη από αυτή με την απλή κεραία. Αν πάλι δεν έχετε τηλεόραση με SCART αλλά θέλετε να παίξετε παιχνίδια εισαγωγής ΤΩΡΑ (όπως εμείς, δηλαδή...), λύσεις και πάλι υπάρχουν. Είναι όμως κάπως πιο "σκοτεινές" και θα γίνει εκτενέστερη αναφορά σε αυτές σε άλλα τεύχος. Εξίσου περιεργές λύσεις δίνονται αν ο κατασκευαστής του μηχανήματός σας έχει θεωρήσει σκόπιμο να προσπαθήσει ο ίδιος να σας απαγορεύσει να παίξετε παιχνίδια εισαγωγής. Γενικά οι λύσεις αυτές είναι δραστικές και σε μερικές περιπτώσεις απαιτούν την εφαρμογή "πατέντας", πάντα αναλογα με το μηχανήμα που διαδέτετε.

Σε περίπτωση λοιπόν που αποφασίσετε να παρεκκλίνετε από τα προγράμματα των επίσημων αντιπροσώπων (ισαν πολύ βιαστικοί δεν γίνετε!), τα πράγματα σε καμία περίπτωση δεν είναι απλά. Τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσετε είναι ποικίλα και εξαρτώνται από το τι ακριβώς έχετε και το τι θέλετε να κάνετε. Η τηλεοπτική βιομηχανία μας ανακάτεψε, γιατί καθέναν έκανε το δικό του.

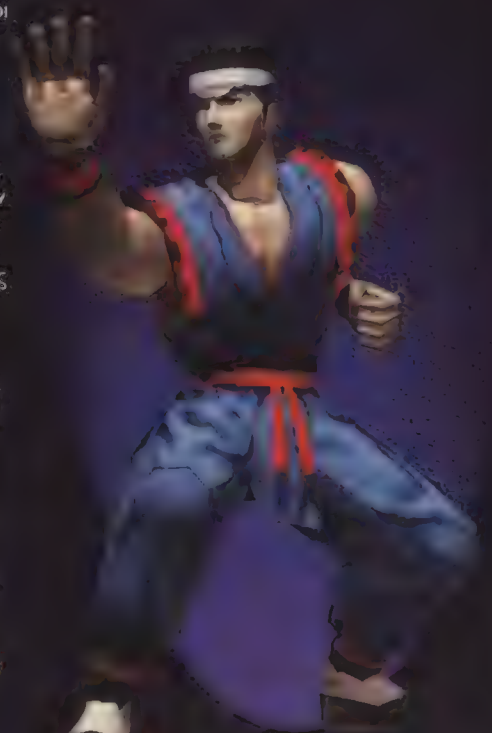
Με βάση τα σημερινά δεδομένα, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι η βιομηχανία παιχνιδιών -αν μη τι άλλο- εκμεταλλεύτηκε αυτό το γεγονός. Οι κατασκευαστές θα μπορούσαν να διευκολύνουν κατά πολύ τη "μετανάστευση" παιχνιδιών, για να μη γράψουμε ότι σε μερικές περιπτώσεις το πρόβλημα θα μπορούσε να εξαλειφθεί τελείως. Εκείνοι όμως προσπάθησαν να εκμεταλλευτούν την κατάσταση. Παρουσιάζονται έτσι περιπτώσεις όπου οι εταιρίες φθάνουν στο σημείο να "κλειδώνουν" τα παιχνίδια τους, προσπαθώντας να μας εμποδίσουν να παραβιάσουμε τα σύνορα που οι ίδιες θέτουν, στην περίπτωση που οι έμφυτες τεχνικές δυσκολίες δεν μας σταματήσουν. Εσείς, τώρα, πώς νιώθετε για αυτό; Για απαντήστε μας κι εμάς...

Τι Γίνεται Τελικά;

Ωραία όλα αυτά, αλλά ποιο είναι το αποτέλεσμα για τον απλό χρήστη; Μπορεί τελικά να τρέξει την ιαπωνική ή αμερικανική έκδοση του αγαπημένου του παιχνιδιού ή θα πρέπει να περιμένει πότε θα βγει η ευρωπαϊκή; Η απάντηση είναι "όχι"... και στις δύο ερωτήσεις. Όχι, μια ευρωπαϊκή κονσόλα δεν μπορεί να παίξει παιχνίδια άλλων εκδόσεων. Και όχι, αν είστε τόσο ανυπόμονοι δεν χρειάζεται να περιμένετε πότε θα βγει η ευρωπαϊκή έκδοση. Αρκεί να βάλετε -για ακόμα μία φορά- το χέρι στην τσέπη...



Επίσημο πακέτο... Ηλεκτρονική Σας είναι η καλύτερη επιλογή στην PAL.





**ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:**

1. ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ
NINTENDO 64
+
2. ΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
NINTENDO 64
+
3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
GOLDENEYE 007
+
4. ΕΝΑ ΑΠΙΘΑΝΟ
POSTER



NINTE

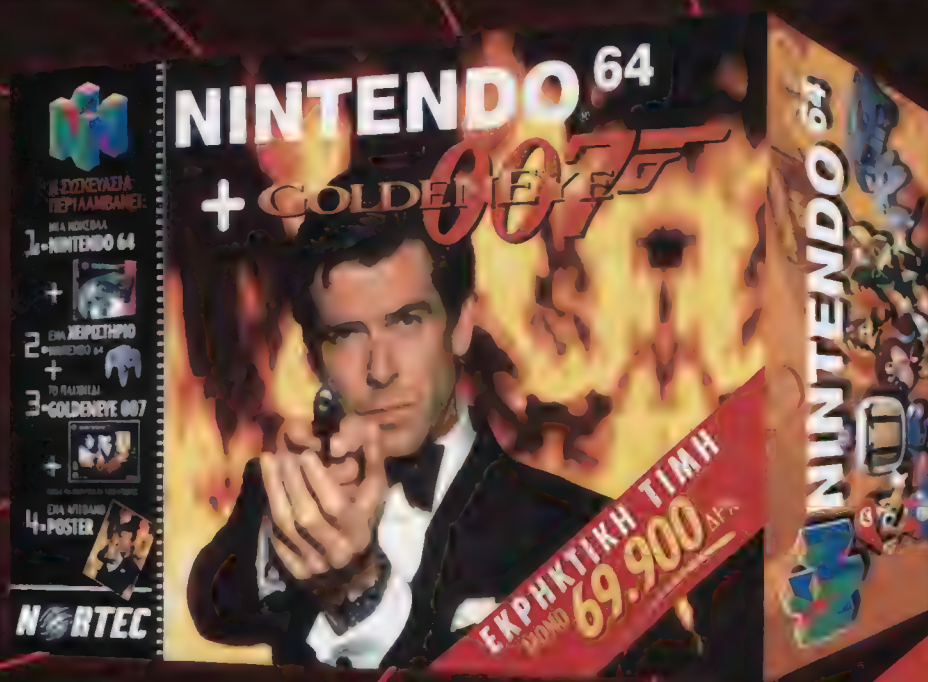
+



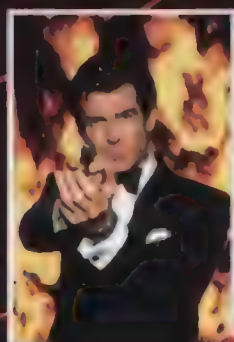
NINTENDO 64

GOLDENEYE

Το πιο εκρηκτικό πακέτο
της χρονιάς.
Στην πιο εκρηκτική τιμή!



+



ΕΚΡΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ
MONO 69.900 ΔΡΧ.

MOTOR

"If I CAN'T BE WRONG, I MUST BE RIGHT. MOTORHEAD, REMEMBER ME NOW, MOTORHEAD ALLRIGHT."

Πάλι τρέχεις;



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής:
Gremlin Interactive
Παικτές: 1

Οχι, δεν είναι αυτό που νομίζετε. Μπορείτε να καθίσετε στη θέση σας και να ηρεμήσετε, διότι εκτός από το όνομα το παιχνίδι δεν έχει καμία άλλη σχέση με τους φλωροκτόνους θεούς του θορύβου Motorhead. Όσο και εάν θέλαμε κάτι τέτοιο, οι Σκανδιναβοί προγραμματιστές της Digital Illusions δεν μας έλαβαν υπόψη, έτσι το άρθρο σταματά εδώ! [...Μπαίνει ο αρχισυντάκτης με ένα χασαπομάχαιο...]

Εντάξει, δεν σταματά εδώ αλλά συνεχίζεται... Η Digital Illusions, λοιπόν, είχε κάνει την πρώτη εμφάνισή της πριν από πολλά χρόνια, όταν ακόμα κυριαρχούσε η συμπαθέστατη Απίδα, και είχε βγάλει μερικά πολύ καλά φλιπεράκια. Σίγουρα οι πιο παλιοί από εσάς θα θυμάστε τα Pinball Dreams, Pinball Fantasies και Pinball Illusions, που κυριάρχησαν στο συγκεκριμένο τομέα και έθεσαν νέες βάσεις. Μετά από αυτά όμως η εταιρία έπεσε σε ένα είδος παρατεταμένης "χειμερίας νάρκης" και για αρκετά χρόνια δεν ακούστηκε τίποτα για αυτήν. Ωσπου ήρδε η ώρα της αναγέννησης και το νέο ρεύμα παρέσυρε μακριά όλες τις παλιές αξίες. Αυτή τη φορά δεν έχουμε να κάνουμε με φλιπεράκι αλλά με racing game, και το όνομα αυτού Motorhead (τυχαία;!!)

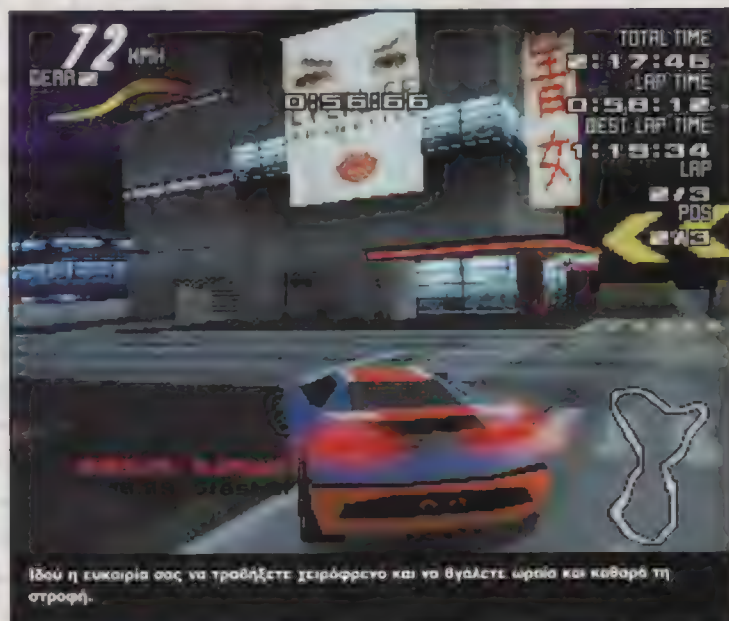
SHAGGLETOOTH

Από την πρώτη κιόλας στιγμή γίνεται φανερό η παράμετρος στην οποία έχει δοθεί η μεγαλύτερη βαρύτητα. Η ταχύτητα, λοιπόν, είναι αυτή που διαδραματίζει τον πρωταρχικό ρόλο στο παιχνίδι και τίποτα δεν είναι ικανό να επισκιάσει τη σημασία της. Τα οχήματα τρέχουν σαν τρελά και το frame rate κρατιέται περίπου στα 50 frames το δευτερόλεπτο, δίνοντας έτσι την αίσθηση της ομαλότητας (οι ανώμαλοι να φύγουν, θα συναντηθούμε έξω...). Ο δε λόγος για τον οποίο τρέχετε έτσι είναι πολύ απλός και σε καμία περίπτωση δεν σχετίζεται με την έγκαιρη κατάθεση των φορολογικών δηλώσεων: Λαμβάνετε μέρος σε ένα μελλοντικό πρωτάθλημα αγώνων αυτοκινήτων και σκοπός σας είναι να κερδίσετε τους επτά αντιπάλους σας (αυτή η πρωτοτυπία θα με σκοτώσει μια μέρα...). Θα τρέξετε μέσα από έξι διαφορετικές πίστες, που απεικονίζουν ιαπωνικές πόλεις και όμορφα ηλιοβασιλέματα. Μη νομίζετε όμως ότι πρόκειται για τις κλασικές γραμμικές πίστες, όπου προχωράς και προχωράς, διότι όλες οι

**UNDER
CONSTRUCTION**



Ένα από τα αρχικά σκηνικά του Motorhead. Μπορεί τώρα να δείχνει απλοϊκό, αργότερα όμως θα φτιάξει.



Ιδού η ευκαιρία σας να τρώξετε χειρόφρενο και να βγάλετε ώρια και καθαρά τη στροφή.

HEAD

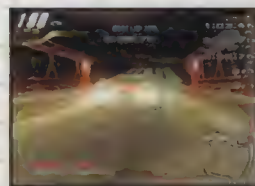
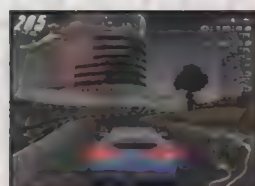
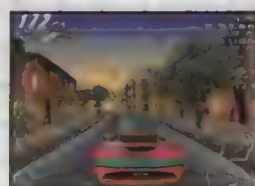
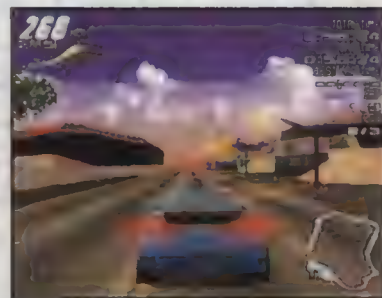
Από γραφικά
καλά πάμε.
Από gameplay να
δούμε...

πίστες είναι κυκλικές και θα κάνετε γύρους μέχρι να ζαλιστείτε (το εάν θα έχετε και έναν Μανόλη στη μέση είναι θέμα υπό συζήτηση). Στην αρχή βρίσκεστε στην τρίτη κατηγορία, ενώ όσο οδεύετε προς την πρώτη καινούρια, βελτιωμένα αμάξια περιέρχονται στη διάθεσή σας. Κάθε αμάξι αποτελείται από 300 πολύγωνα, τα οποία όμως στη φάση κατασκευής όπου βρίσκονται τώρα δείχνουν πολύ απλοϊκά και δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Η εταιρία ετοιμάζει ταυτόχρονα τις εκδόσεις για PC και για PlayStation. Συγκρίνοντας το παιχνίδι σε αυτά τα δύο μηχανήματα, γίνεται αμέσως αντιληπτό το πόσο έχουν προκόψει τα PCs. Τώρα μάλιστα, που έβγαλαν τις 3D κάρτες, προσφέρουν γραφικά πολύ ανώτερα από αυτά κάθε παιχνιδιομηχανής (ακόμα και του Nintendo 64). Όταν δει κάποιος όλα τα ειδικά εφέ και τις φωτοσκιάσεις που υπάρχουν στην έκδοση για τα PCs, μάλλον θα μουτρώσει και θα οπισθοχωρήσει πέντε βήματα. (Οποιος έχει δει το Forsaken μάλλον καταλαβαίνει τι εννοώ.)

KILLED BY DEATH

Οι αντίπαλοι που θα συναντήσετε στο παιχνίδι έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη νοημοσύνη και αναμένεται να είναι ένα από τα σημεία που θα το κάνουν να ξεχωρίσει από τα υπόλοιπα.

Για να μην τα βρείτε όμως υπερβολικά σκούρα, θα μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο modes: Simulation ή Arcade, που προσπερνά τον υπερβολικό ρεαλισμό και σας παρέχει ταχύτητα και διασκέδαση χωρίς πολλά-πολλά. Όσον αφορά στο multiplayer τμήμα του Motohead, τα πράγματα δεν έχουν ξεκαθαριστεί ακόμα και τίποτα δεν είναι σίγουρο. Υπάρχουν όμως πολλές πιθανότητες να συμπεριληφθεί επιλογή για split-screen. Το τι θα γίνει τελικά θα το δούμε όταν βγει το παιχνίδι στην αγορά. Μέχρι τότε διαβάστε τα previews, μήπως και εμφανιστεί κανένα νέο.



Ο οδηγός του σχήματος είχε πολλά αέρια, με αποτέλεσμα να... ελαφρύνει... υπερβολικά το αμάξι.

Η κατάρτη των διαφημίσεων σε όλα της το μεγαλείο. Βρίσκονται παντού, τι να κάνουμε;

SIM CITY

**ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΑ ΣΚΑΡΙΑ
ΓΙΑ ΤΟ NINTENDO 64.**

ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΤΟΝ ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ...

I am God...

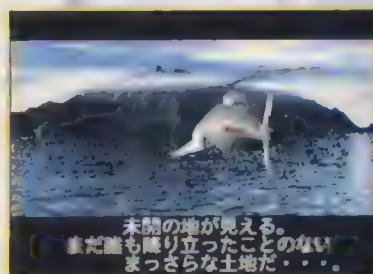
Προτού αρχίσω αυτό το preview, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον αρχισυντάκτη μου, που όχι μόνο μου ανέθεσε την παρουσίαση αυτού του εξομοιωτή σχεδίασης πόλεων (πολύ συναρπαστικό!) αλλά φρόντισε επίσης το παιχνίδι να είναι εξ ολοκλήρου στα ιαπωνικά. Ευχαριστώ πολύ, κύριε αρχισυντάκτη. (Περίμενε να τελειώσω το γράψιμο και τα ξαναλέμε.) Το Sim City 2000 είναι ένα από τα παιχνίδια που δεν περιμέναμε να δούμε ποτέ στο N64.

Η πρώτη εμφάνισή του έγινε πριν από μερικά χρόνια στο PC, όταν όλοι αυτοί που έπαιζαν παιχνίδια στον υπολογιστή τους το θεωρούσαν ένδειξη ανωτερότητας να ασχολούνται επί δέκα ώρες χωρίς διακοπή με το Populous, ένα εναλλακτικό του εν

λόγω τίτλου. Στο SC2000 παίρνετε μάλλον το ρόλο του Θεού, αφού δεν διαδραματίζετε άμεσο ρόλο στο παιχνίδι αλλά μπορείτε να επεμβαίνετε στον κόσμο ως υπέρτατος άρχοντας, με την ελπίδα οι υπήκοοί σας να επιβιώσουν και να συνεχίσουν τη ζωή τους. Βέβαια στην ουσία δεν είστε Θεός αλλά σχεδιαστής πόλεων. Προφανώς, κατά την άποψη των γραφειοκρατών δεν υπάρχει και μεγάλη διαφορά μεταξύ των δύο ανωτέρω, οπότε μπορείτε να κάνετε ό,τι γκάφα θέλετε και να τη γλιτώσετε. Ξεκινώντας από ένα γυμνό τοπίο γεμάτο δέντρα και με τη συνηθισμένη λίμνη, πρέπει να το μετατρέψετε σε μία μεγάλη μητρόπολη, έτοιμη για τον 21ο αιώνα - ή, αν θέλετε, σε μία κόλαση για τους νομοταγείς πολίτες και παράδεισο για κάθε εγκληματία.

ΕΓΩ ΕΙΜΑΙ Ο ΚΥΡΗΣ...

Αν δεν έχετε παίξει ποτέ το Sim City 2000 στο PC, τότε θα δυσκολευθείτε αφάνταστα



Αλλη μία παρθένα έκταση έτοιμη να γίνει σκουπίδιτοπος.

μέχρι να καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε. Εγώ δεν το έπαιξα ποτέ στο PC. Ούτε ιαπωνικά δεν ξέρω. Αμάν πια! Αφού μερικά Γιαπωνέζικα φιλαράκια από τη Γλυφόδα μου έκαναν τους μεταφραστές, κατάφερα να καταλάβω περίπου τι παίζεται (σημ.: πάρε άτομο να χαρείς, σου λένε...). Υστερα, υπάρχουν και οι παλαιότεροι συντάκτες (σημ.: ο παλιός είναι αλλιώς, πώς να το κάνουμε...), οι οποίοι -έχοντας φάει τα παιχνίδια του είδους με το κουτάλι- με διαφώτισαν κάπως περισσότερο.

Αν θέλετε να δημιουργήσετε την τέλεια κοινότητα, σκόπιμο είναι να ταξινομήσετε



info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Imagineer
Τύπος: City Sim
Παικτές: 1



Μία συνηθισμένη περιοχή βαριά βιομηχανίας. Θα θέλατε να δουλεύατε εκεί;



Συλλήψεις: Τροφοδοτούν με νερό τα σπίτια. Χρησιμοποιούνται επίσης ως αποχετεύσεις.

2000



τις περιοχές ως προς διαφορετικές χρήσεις (σπίτια, καταστήματα, γραφεία, εργοστάσια κ.ά.) και να τις προμηθεύσετε με νερό, ηλεκτρισμό και συγκοινωνίες. Αν στους κατοίκους αρέσει η πόλη σας, θα εγκατασταθούν μόνιμα και θα φέρουν τους φίλους και τους συγγενείς τους. Αν όμως τα πράγματα αρχίσουν να πηγαίνουν στραβά, οι καλοί παλίτες θα την "κοπανίσουν", αφήνοντας πίσω τους τα αποβράσματα της κοινωνίας (ζητιάνους, σχεδιαστές πόλεων και



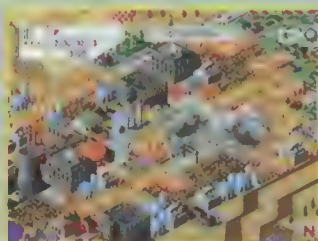
-πάνω από όλα- αρχισυντάκτες), οι οποίοι θα μετατρέψουν την ωραία πόλη σας σε ένα σκουπιδιario, γεμάτο από εγκαταλελειμμένα κτίρια και κλεμμένα σπίτια.

Πρώτη προτεραιότητά σας είναι να χτίσετε ένα εργοστάσιο παραγωγής ενέργειας, γιατί χωρίς ηλεκτρισμό η πόλη σας θα είναι πρωτόγονη. Για να χτίσετε σπήρηποτε, απλά πατάτε το "A", το οποίο ενεργοποιεί ένα σετ από εικονίδια. Σε αυτό το σημείο έπεσε μεγάλος

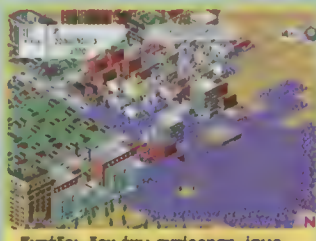


ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ...

ΌΛΑ ΒΑΙΝΟΥΝ ΚΑΛΑ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΩΣ ΑΘΕΝΤΙΚΟ ΕΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ. ΞΑΦΝΙΚΑ ΟΛΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΟΥΝ ΣΤΡΑΒΑ, ΟΙ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΕΣ ΔΙΑΔΕΧΟΝΤΑΙ Η ΜΙΑ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΚΑΙ Η ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΟΦΥΡΑ ΤΗΣ ΚΑΤΑΡΡΕΥΣΗΣ. ΑΛΗΘΕΙΑ, ΘΥΜΗΘΗΚΑΤΕ ΝΑ ΘΥΙΑΣΤΕ ΕΝΑΝ ΣΤΑΘΜΟ ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΙΚΗΣ;



Οι φωτιές είναι από τις συνθετότερες καταστροφές. Ένα σπρίτο αρκεί για να απανθρακωθεί η πόλη σας και τα... παλτάκια σας!



Εντάξει, δεν έχω αντίρρηση, ίσως δεν θέλατε να έχετε θάλασσα και μέσα στο σπίτι, αλλά δείτε το από τη θετική πλευρά: γλιτώσατε τα έξοδα της πισίνας...



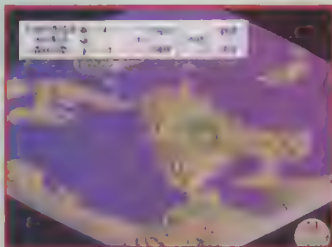
Πρόκειται για το Independence Day με πόδια. Αυτή η τεράστια, μεταλλική αράχνη δεν θέλει σιλά να επισκεφθεί την πόλη σας. Καταστρέψτε την, προτού να είναι αργά.

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΠΟΛΕΙΣ

D ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΣΤΑ ΑΛΛΟΕΙΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ N64 ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΧΤΙΣΤΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΑΝ ΠΑΛΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΩΝ ΣΩΩΝ ΠΟΛΛΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ, ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΙΑΠΩΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ. ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΛΟΙΠΩΝ, ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΒΟΗΘΕΙΑ.

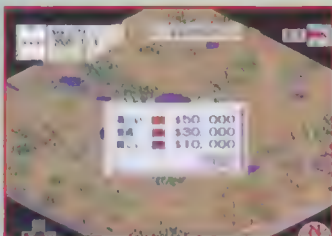
1. ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΤΕ ΕΝΑ ΤΟΠΙΟ

ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΚΙΝΑΤΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ ΕΝΑ ΤΥΧΑΙΟ ΤΟΠΙΟ. ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΗ ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΞΑΦΟΥΣ, ΤΑ ΠΟΣΑ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΩΝ ΔΕΝΤΡΩΝ. ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΒΥΘΙΣΜΕΝΟ ΣΤΟ ΝΕΡΟ ΑΛΛΑ, ΑΝ ΤΟ ΔΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΤΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ, ΕΧΕΙ ΠΟΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΙΣ.



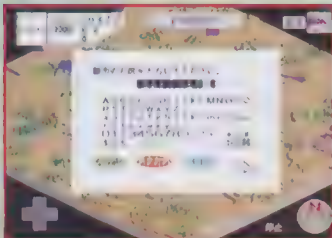
2. ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

ΟΣΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΕΧΕΤΕ ΟΤΑΝ ΣΚΙΝΑΤΕ ΤΟΣΟ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΤΕ. ΑΝ ΣΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΝ ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΕΙΣΠΡΑΞΕΤΕ ΞΑΝΑ ΤΟΥΣ ΦΟΡΟΥΣ (ΖΗΤΩ Η ΣΦΟΡΙΑ!). ΠΡΟΣΟΧΗ, ΟΜΩΣ ΜΗΝ ΤΟΥΣ ΔΥΣΙΣΤΕ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ, ΓΙΑΤΙ ΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ ΘΑ ΚΑΤΑΦΟΥΝ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΠΟΛΕΙΣ.



3. ΟΝΟΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΟΛΗ

ΠΡΩΤΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΡΑΨΕΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΟΝΟΜΑ (ΜΕΣΩ ΤΡΙΩΝ ΑΛΦΑΒΗΤΩΝ, ΔΥΟ ΙΑΠΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΝΟΣ ΑΓΓΛΙΚΟΥ). ΑΝ ΟΜΩΣ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΑΣ ΕΧΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ ΟΚΤΩ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΑΤΕ!



4. ΕΛΕΓΕΤΕ ΤΟ MENU

ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΕΚΕΙ ΟΠΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΕΙ "MENU". ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΓΚΡΕΜΙΣΕΤΕ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ Η ΝΑ ΘΥΤΕΨΕΤΕ ΔΕΝΤΡΑ, ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΔΡΟΜΟΥΣ ΚΑΙ ΣΙΑΝΟΔΡΟΜΟΥΣ, ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΣΩΛΗΝΕΣ ΝΕΡΟΥ ΚΑΙ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΑΝΤΑΝΗΣΗΣ, ΝΑ ΕΛΕΓΞΕΤΕ ΤΗΝ ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ, ΝΑ ΧΤΙΣΕΤΕ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ, ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΤΕ ΤΑ ΟΡΘΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΝΑ ΧΩΡΙΣΕΤΕ ΤΟ ΕΞΑΦΟΣ ΣΕ ΖΩΝΕΣ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΑΣΕΙΣ.



5. ΔΩΣΤΕ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Η ΠΡΩΤΗ ΔΟΥΛΙΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΕΝΑ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ. ΟΙ ΟΙΚΟΛΟΓΟΙ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΕ ΜΑΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΟΥΝ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΑ ΑΙΟΛΙΚΗΣ ΚΑΙ ΥΔΡΟΗΛΕΚΤΡΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ΟΜΩΣ ΑΥΤΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΠΟΔΟΤΙΚΑ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΜΗΤΡΟΠΟΛΗ ΣΑΣ ΜΕ ΑΡΚΕΤΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΗ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΜΕ ΦΑΚΟΥΣ ΤΗ ΝΥΧΤΑ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΕΝΑ ΠΥΡΗΝΙΚΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ.



6. ΧΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΓΗ

ΑΦΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΤΕ ΠΗΓΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗ. ΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ ΣΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΤΙΠΟΤΑ ΧΩΡΙΣ ΑΔΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΠΟΛΗΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΤΑΣΕΤΕ ΜΙΑ ΠΕΡΙΟΧΗ, ΑΠΛΑ ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟΝ ΤΥΠΟ ΤΗΣ (ΕΛΑΦΡΙΑ

Η ΒΑΡΙΑ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ, ΜΕ ΑΡΑΗ Η ΠΥΚΝΗ ΔΟΜΗΣΗ, ΜΕ ΓΡΑΦΕΙΑ Η ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ). ΑΦΟΥ ΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ ΜΕ ΑΥΤΑ, ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ.



7. ΣΩΣΤΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ

ΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΣΠΙΤΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΔΙΠΛΑ ΣΕ ΕΝΑ ΠΥΡΗΝΙΚΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ, ΘΑ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΤΕ ΟΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΑ "ΘΥΜΑΤΑ" ΠΡΟΫΜΑ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΘΟΥΝ ΕΚΕΙ. ΜΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΗ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΟΛΛΑ ΜΑΓΑΖΙΑ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ. ΕΠΙΣΗΣ, Η ΥΠΟΔΟΜΗ ΕΛΑΦΡΙΑΣ ΚΑΙ ΒΑΡΙΑΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΣΤΗΝ ΑΛΗ.



8. ΟΡΓΑΝΩΘΕΙΤΕ

ΕΙΝΑΙ ΑΝΟΥΣΙΟ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΚΑΤΟΙΚΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΑΝ ΑΥΤΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΘΕΛΩΣΟΥΝ ΣΤΙΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ ΤΟΥΣ. ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΛΟΙΠΩΝ ΔΡΟΜΟΥΣ ΚΑΙ ΣΙΑΝΟΔΡΟΜΟΥΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΣΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΕΤΕ ΣΠΙΤΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΜΕ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟ.



9. ΥΔΡΕΥΣΗ

ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟ ΟΛΟΙ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΝΕΡΟ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΟΛΥ ΕΠΟΧΑΝΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΓΙΑΤΙ ΤΟΠΟΘΕΤΕΙΤΕ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΚΑΙ ΠΑΝΑΚΡΙΒΑ ΔΙΚΤΥΑ ΣΩΛΗΝΟΣΩΝ ΓΙΑ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΘΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΟΙ ΑΝΕΥΘΥΝΟΙ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ, ΟΠΟΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΚΑΙ

ΑΛΛΑ. ΕΠΙΣΗΣ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΑΝΤΑΝΗΣΗΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΙΕΣΗ ΣΕ ΥΨΗΛΑ ΕΠΙΠΕΔΑ.

10. ΛΑΜΠΕΡΑ ΦΩΤΑ, ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΛΗ

ΕΧΕΤΕ ΑΝΑΓΚΗ ΕΝΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΑΝ Η ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΜΕΓΑΛΩΣΕΙ. ΟΣΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΘΑ ΒΓΑΞΕΙ ΤΟΣΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΘΑ ΕΙΣΠΡΑΤΤΕΤΕ ΣΕ ΦΟΡΟΥΣ. ΑΝ ΜΕΓΑΛΩΣΕΙ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ, ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΣΕΜΕΙΝΕΤΕ ΑΠΟ ΧΩΡΟ, ΟΠΟΤΕ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΞΑΠΛΩΣΗ.



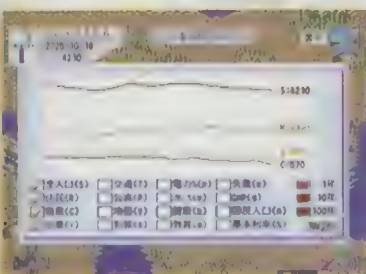
11. ΕΙΣΤΕ ΜΟΝΟΙ

ΑΝ ΤΑ ΕΧΕΤΕ ΚΑΝΕΙ ΟΛΑ ΣΩΣΤΑ, Η ΠΟΛΗ ΘΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΑΠΟΔΙΔΕΙ ΑΠΟ ΜΟΝΗ ΤΗΣ, ΚΑΘΩΣ ΘΑ ΣΥΡΡΕΟΥΝ ΟΛΟΕΝΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΥΣ ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΠΑΡΚΑ (ΟΧΙ ΠΑΡΚΟΜΕΤΡΑ) ΚΑΙ ΓΗΠΕΔΑ, ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΑΠΟΙΚΙΣΕΤΕ ΚΑΙ ΑΛΛΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ. ΑΠΛΑ ΠΡΟΞΕΤΕ ΤΟΥΣ ΣΕΙΣΜΟΥΣ, ΤΙΣ ΠΛΗΜΜΥΡΕΣ, ΤΙΣ ΠΥΡΚΑΓΙΕΣ, ΤΟΥΣ ΑΝΕΜΟΣΤΡΟΒΙΛΟΥΣ, ΤΑ ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ ΑΥΣΤΥΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΙΓΑΝΤΙΟΥΣ ΕΞΩΓΗΝΟΥΣ ΕΙΣΒΟΛΕΙΣ... ΤΟ ΠΩΣ ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ. ΟΛΕΣ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΣΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΜΕΤΡΗΜΕΝΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΜΕΛΕΤΗΜΕΝΕΣ, ΑΛΛΙΩΣ Η ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΣΕΙ ΞΑΝ... ΤΗΝ ΑΘΗΝΑ: ΜΟΛΥΝΣΗ, ΠΛΗΜΜΥΡΕΣ, ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΗ ΣΥΜΦΟΡΗΣΗ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΑ ΠΟΛΛΟΙ ΜΑ ΠΟΛΛΟΙ ΔΥΣΑΡΕΣΤΗΜΕΝΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ.





Ελέγξτε τις λεπτομέρειες κάθε κτιρίου.



Γραφικές παραστάσεις. Κρίμα που όλα είναι στα ιαπωνικά.

項目	数値	単位	目標
人口	2000	人	0
予算	1000	円	0
電力	1000	W	0
水	1000	リットル	0
ゴミ	1000	トン	0
教育	1000	ポイント	0
文化	1000	ポイント	0
治安	1000	ポイント	0
環境	1000	ポイント	0
交通	1000	ポイント	0
産業	1000	ポイント	0
娯楽	1000	ポイント	0
その他	1000	ポイント	0

Αυξήστε τους φόρους για να κερδίσετε περισσότερα. Οι κάτοικοι θα σας μισήσουν, αλλά αυτό δεν "πονά".

P πειραματισμός, ώστε να καταλάβουμε σε τι αντιστοιχεί καθετί. Ορισμένα πράγματα ήταν προφανή, π.χ. η βρύση για την ύδρευση και ο δρόμος για τις συγκοινωνίες, όμως μου



Όρα να στείλετε τις μπουλντόζες για να ισοπεδώσουν τις παράγκες.

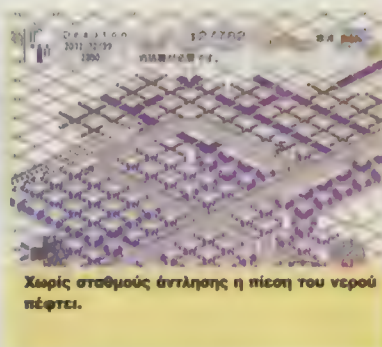
πήρε πολλή ώρα προτού ανακαλύψω το εικονίδιο του ηλεκτρισμού. Αλυτο μυστήριο αποτελεί επίσης το γεγονός ότι ο διαχωρισμός της γης σε ζώνες απεικονίζεται με ένα ξύλινο σφυρί.

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Το Sim City 2000 ανήκει στα παιχνίδια εκείνα των οποίων πρέπει να είσαι πραγματικός οπαδός για να τα απολαύσεις. Προσωπικά δεν είμαι φανατικός του είδους. Ποτέ δεν θα δείτε ανθρώπους να επηρεάζονται άμεσα από τις αποφάσεις σας, οπότε δεν υπάρχει πραγματική σύνδεση με το παιχνίδι - μόνο "χαζά" κτίρια και χάρτες. Οι μικροί χαρακτήρες manpa που εμφανίζονται συχνά είναι καινούριοι στο N64, όμως το μόνο που κάνουν είναι να σας δίνουν μια αναφορά (στα ιαπωνικά, φυσικά). Το Sim City 64, μελλοντικό παιχνίδι της Nintendo για το επερχόμενο 64DD, υποτίθεται ότι θα σας επιτρέψει να βλέπετε τους κατοίκους της πόλης σας. Ομως, αν δεν έχετε τη δυνατότητα να τους δείτε να ξεσηκώνονται ή αν δεν μπορείτε να βασανίσετε μερικούς φτωχούς, μετατρέποντας την περιοχή γύρω από τα σίπια τους σε ένα μάτσο χημικά εργοστάσια και παρακολουθώντας τους ύστερα να κλαίνε, δεν πρόκειται να κάνει μεγάλη διαφορά. Υπάρχουν ορισμένα υπο-παιχνίδια στην έκδοση του SC2000 για το N64, όπως αγώνες με άλογα (όπου μπορείτε να στοιχηματίσετε) και ένα παιχνίδι όπου καταρρίπτετε εξωγήινους εισβολείς, όμως είναι αρκετά απλά. Την περισσότερη ώρα θα ακολουθείτε την

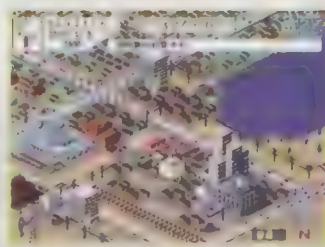


Το νέο δημαρχείο. Ωραίο, ε; Και ακριβό...



Χωρίς σταθμούς άντλησης η πίεση του νερού πέφτει.

ίδια ρουτίνα: θα ισοπεδώσετε τη γη, θα τη χωρίσετε, θα ανοίξετε δρόμους, θα εγκαταστήσετε γραμμές ηλεκτροδότησης και σωλήνες ύδρευσης, θα αναμείνετε να εγκατασταθούν κάτοικοι, θα εισπράξετε φόρους, να φτιάξετε κανένα πάρκο και όλα αυτά πάλι από την αρχή. Οι συνηθισμένες καταστροφές προσθέτουν λίγο ενδιαφέρον, αλλά -αν παίζετε στα σοβαρά το παιχνίδι- το τελευταίο που θέλετε για την τέλεια κοινότητά σας είναι να ισοπεδωθεί από ένα τεράστιο ρομπότ-αράχνη! Ευτυχώς, οι καταστροφές είναι προαιρετικές. Αν είναι ο τύπος σας (ας το παραδεχθούμε, θα το λατρεύετε ή θα το μισήσετε), θα το διασκεδάσετε πολύ φροντίζοντας ώστε τα πάντα να είναι τέλεια για τους πολίτες σας, και σαφώς αξίζει να το περιμένετε. Αν πάλι κάτι τέτοια παιχνίδια σας προκαλούν το γέλωτα, προσευχηθείτε να κυκλοφορήσει γρήγορα, για να γελάσετε με την ψυχή σας. Εμείς, όταν έχουμε νεότερα για την ευρωπαϊκή έκδοση, θα σας ενημερώσουμε με πλήρες review.



PREMIER MANAGER '98

**ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION;
ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ
Η ΒΑΛΙΤΣΑ.**

Φτου κι απ' την αρχή!

Στο ερώτημα πολλών από εσάς εάν πρόκειται να φτιαχτεί ένα football management game για το PlayStation, είμαστε στην ευχάριστη θέση να απαντήσουμε με ένα ηχηρό και αδιάσειστο "Ναι!". Το Premier Manager '98, που ακολουθεί τα Premier 1, 2 και 3 στο PC και την Amiga, θα κάνει πραγματικότητα όλα τα όνειρά σας σχετικά με τη διαχείριση (management) της ομάδας σας χωρίς παρεμβάσεις τρίτων. Σύντομα, λοιπόν, θα μπορείτε να αναλάβετε καθήκοντα οικονομικού συμβούλου, προπονητή ή manager.



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής:
Gremlin Interactive
Παίκτες: 2



Αφίε ξανά και ξανά τις καλύτερες φάσεις του αγώνα και σιγουρευτείτε ότι οι παίκτες σας αξίζουν τα \$5.000 εβδομαδιαίως.



Εύκολα και το Sensible World of Soccer αδυνατεί να βάλει τέτοια γραφικά. Το PM '98 φαίνεται απίθανο.

football management game είναι το "στιλ" των μεγάλων στιγμών του match. Με την υποστήριξη δε της μηχανής του Actua Soccer 2 για τα γραφικά θα έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθείτε και να υπολογίζετε τις κινήσεις των παικτών σας σε τρισδιάστατη οθόνη.

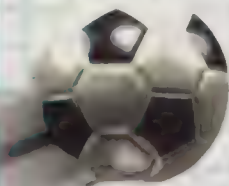
Αξίζει, επίσης, να αναφέρουμε ότι και τα 92 clubs που μετέχουν στο πρωτάθλημα '97-'98 θα είναι παρόντα, με τις πλήρεις και αυθεντικές ομάδες τους - σίγουρα θα σας ενθουσιάσει η ικανότητά τους να αγοράζουν μεγάλα ταλέντα από τη διεθνή ελεύθερη αγορά!

Τέλος, ο Barry Davies είναι στη διάθεσή σας, προκειμένου να καλύψει σχολιάζοντας όλους τους αγώνες.

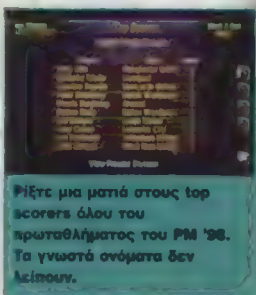
Θα μπορούσε το πρώτο σοβαρό football management game για το PlayStation να είναι το καλύτερο από όλα τα προηγούμενα; Θα το ανακαλύψετε σύντομα.

COMING HOME

Με ενισχυμένο τον πλήρη έλεγχο θα είστε ικανοί να αλλάξετε και να βελτιώσετε κάθε στοιχείο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να αυξήσετε το κόστος των εισιτηρίων στα γήπεδα για να κάνετε το club επιτυχημένο και -με κάποια τύχη- να αποκτήσετε αρκετά χρήματα ώστε να κτίσετε ένα καινούριο γήπεδο; να προβείτε σε σοφές επενδύσεις, να εφαρμόσετε διαφορετικές μεθόδους προπόνησης της ομάδας σας ή να προσλάβετε και να απολύσετε μέλη-κλειδιά του προσωπικού (αν ένας αληθινός manager μπορεί, γιατί όχι κι εσείς). Σημειώνουμε ότι το καλύτερο νέο χαρακτηριστικό που έχει να επιδείξει το Premier Manager '98 έναντι οποιουδήποτε



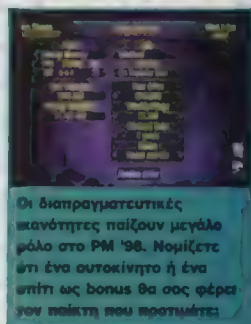
Ο χρόνος περνά γρήγορα στον κόσμο του PM '98.



Ρίξτε μια ματιά στους top scorers όλου του πρωταθλήματος του PM '98. Τα γνωστά ονόματα δεν λείπουν.



Τα αυτόματα replays σας δείχνουν τις καλύτερες στιγμές του παιχνιδιού.



Οι διαπραγματευτικές ικανότητες παίρνουν μεγάλο ρόλο στο PM '98. Νομίζετε ότι ένα αυτοκίνητο ή ένα σπίτι ως bonus θα σας φέρει τον παίκτη που προστάτετε;

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET

12 ΜΗΝΗ
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

6 ΜΗΝΗ
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

3 ΜΗΝΗ
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

Internet CompuLink Power Pack

ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
ΤΟΥ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ



COMPU LINK

ΔΩΡΟ
ΠΡΟΣΒΑΣΗ
ΣΤΗΝ
BBS

ΜΑΖΙ
ΔΩΡΟ
BBS

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

Το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroups, FTP κ.λπ.). Παρέχει: Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet, WIN 3.11 & 95.

Αυτόματη εγγραφή και σύνδεση στο Internet μέσω του δικτύου της CompuLink και πλήρες manual χρήσης.

- Ταχύτατη πρόσβαση (Dynamic PPP)
- 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- 24ωρη πρόσβαση με αστική τηλεφωνική χρέωση

ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

Το Power Pack είναι τόσο εύχρηστο που σας συνδέει με μοναδική ευκολία, μέσα σε λίγα λεπτά.

Σας προσφέρει όλα τα απαραίτητα προγράμματα σε CD-ROM, τα εγκαθιστά αυτόματα και σας δίνει οδηγίες βήμα-βήμα. Με λίγα λόγια, το Power Pack σας παρέχει όλες τις δυνατότητες για να απολαύσετε μία συναρπαστική και ιδιαίτερα φιλική σύνδεση με τον κυβερνοχώρο.

Δεν έχετε παρά να διαλέξετε το χρώμα συνδρομής που σας ταιριάζει: κόκκινο για τη 12μηνη, γαλάζιο για την 6μηνη, πράσινο για την 3μηνη.

Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας



COMPU LINK

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), AM COMPUTERS (Γρ. Κυδωνιών 23), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), ONE WAY (Κασσαθέτη 9, Κηφισιά), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Αθήνα), NEW CREATION (Στουρνάρη 27 Γ, Αθήνα), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), UNICA (Μεσογείων 206,

Χολαργός), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Αθήνα), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς), ASTRA ELECTRONICS (Τατοίου 122, Ν. Ερυθραία), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνίου 64, Ζωγράφου), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βιάντος 16, Νέα Σμύρνη), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βεΐκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόδου 26, Εξάρχεια).

GHOST IN THE SHELL

**ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΣΤΟ ΚΕΛΥΦΟΣ;
ΤΡΕΛΛΑΘΗΚΑΤΕ ΜΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ...**

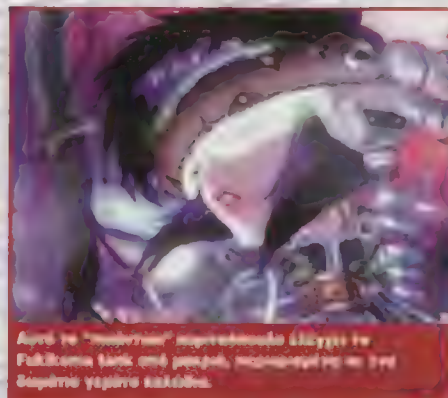


info

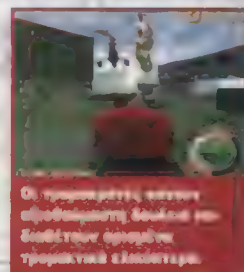
Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής:
Sony
Ημερομηνία κυκλοφορίας:
17 Ιουλίου



Συνεχίζοντας από την ιδέα του anime, το σποτ, η Sony εξετάζει να μας προσφέρει το "αποτέλεσμα" το δικό.



Αυτό το "αποτέλεσμα" παρουσιάζει το Fukikoma (και από μέρη του anime) με τον χαρακτήρα γαμψό και άσπρη.



Οι χαρακτήρες είναι απλά και εύκολοι να ερμηνεύονται, αλλά οι σχέσεις τους είναι πολύ ενδιαφέρουσες.

Fukikoma τανκς, έχει εφοδιαστεί με διπλά αυτόματα όπλα και έναν εκτοξευτή χειροβομβίδων, ενώ είναι σχεδιασμένο εν είδει αράχνης. Έτσι μπορεί να κολλά σε τοίχους και οροφές πολύ εύκολα.

Fukikoma τανκς, ε;

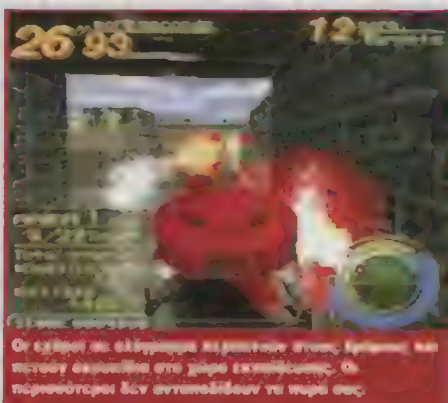
Περί τίνος πρόκειται; Φαίνεται ότι το καλοδεχούμενο anime και η σειρά κόμικς "Ghost in the Shell" έχουν δημιουργήσει το δικό τους ομώνυμο παιχνίδι για PlayStation. Η κατασκευαστική ομάδα Exact (η ίδια που μας έφερε τη σειρά παιχνιδιών Jumping Flash) υποτίθεται ότι πείσθηκε να αναλάβει το παιχνίδι από τον άνθρωπο που δημιούργησε το Ghost in the Shell, τον Shirow Masamune.

Το παιχνίδι θα προσελκύσει οπαδούς anime με την ευχή του Masamune, προσφέροντας μια επαγγελματική, κινηματογραφικής ποιότητας εισαγωγή, που χρησιμοποιεί τους γνήσιους χαρακτήρες και έναν ακόμη, καθώς και επιπλέον 10 λεπτά γρήσιμων κινούμενων σχεδίων καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για όσους ενδιαφέρονται για γυναίκες με μεγάλα μάτια και για γιγάντια ρομπότ, υπάρχει ένα δέστρο που τους επιτρέπει να παρακολουθούν αυτές τις σκηνές όσες φορές το επιθυμούν - εφόσον βέβαια πρώτα τις περάσουν στο παιχνίδι.

Για να περάσουμε λοιπόν στη δράση, ελέγχετε ένα είδος κόκκινου σκαθαριού του θανάτου που "δεν καταλαβαίνει μία". Το τεράστιο έντομο, ένα από τα

ULTRAMAN

Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται 12 αποστολές, με σκοπό να εντοπιστεί και να καταστραφεί μία ομάδα τρομοκρατών που καταζητείται για το βομβαρδισμό ενός εργοστασίου κατασκευής μελών σώματος (χωρίς αμφιβολία αυτό έχει σχέση με το γεγονός ότι η ηρωίδα του φιλμ δεν είχε άκρα) και ένα πεδίο εκπαίδευσης στο χειρισμό όπλων. Ολοκληρώνοντας την περιοχή εκπαίδευσης - με κάποιους χρονικούς περιορισμούς -, "ξεκλειδώνετε" ακόμα περισσότερες σκηνές κινούμενων σχεδίων. Κυρίως, όμως, δοκιμάζεται η ικανότητά σας να επιζείτε από ψηλά άλματα και κάθeto σκαρφάλωμα, κάτι που κάνει το Ghost in the Machine διαφορετικό από τα συνηθισμένα shoot'em up. Παρ' ότι το Ghost in the Shell δεν είναι ακριβώς καινούριο (έχει εκδοθεί στην Αγγλία και την Ιαπωνία) φαίνεται ότι μπορεί να προσελκύσει πολλούς οπαδούς, ειδικά τους φίλους των Manga.



Οι σχέσεις με άλλους χαρακτήρες είναι πολύ ενδιαφέρουσες, αλλά οι σχέσεις τους είναι πολύ ενδιαφέρουσες.

OTAKU!

Το ενδιαφέρον είναι ότι οι σχέσεις τους είναι πολύ ενδιαφέρουσες.



WORLD LEAGUE SOCCER '98

ΠΟΥ ΟΔΕΥΟΥΜΕ, ΚΥΡΙΟΙ; ΤΙ ΘΑ ΠΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ SATURN; ΟΣΟ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Η ΩΡΑ ΤΟΥ, ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ.

Silicon Dreams



Δεν μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε ότι θα εμφανιζόταν παιχνίδια ποδοσφαίρου που θα ήταν ικανό να συναγωνιστεί το World Wide Soccer '98, ειδικά από μια προγραμματιστική ομάδα εκτός Sega.

Τα εύσημα ανήκουν στη Silicon Dreams, που παρουσίασε τη Saturn έκδοση του World League Soccer '98, η οποία χρησιμοποιεί υψηλή ανάλυση και "τρέχει" με 25 καρέ το δευτερόλεπτο. Πράγματι, σε ό,τι αφορά τα γραφικά βρίσκεται μια κλάση πάνω από το WWS '98.

Το animation των παικτών είναι ομαλότατο, γεγονός που επιτρέπει στους παίκτες να κάνουν ρεαλιστικές και γρήγορες κινήσεις. Η λογική του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ προσεγμένη, αφού οι κινήσεις των χαρακτήρων επηρεάζονται από τις κινήσεις των άλλων παικτών που βρίσκονται γύρω τους, αυξάνοντας κατακόρυφα το ρεαλισμό του ποδοσφαιρικού αγώνα.

Επίσης μεγάλη έμφαση έχει δοθεί στη λεπτομέρεια, που αντανακλάται στο σκίσιμο των διχτύων μετά από δυνατά σουτ, στα σημάδια που αφήνουν οι τάπες στο γήπεδο, στο χιόνι που λιώνει στο τартάν και τέλος στον κόσμο που συμμετέχει ανάλογα με τη ροή του αγώνα.

Υπάρχουν στη διάθεσή σας 185 ομάδες από όλο τον κόσμο και 13 από τα καλύτερα στάδια του κόσμου. Οι γωνίες παρακολούθησης του παιχνιδιού ουσιαστικά είναι απεριόριστες, ενώ οι δυνατότητες παραμετροποίησης κάθε αγώνα είναι πολλές. Η PAL έκδοση του World League Soccer '98 αναμένεται μέσα στον Μάιο.



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Μας τελείωσαν.
Ωρα για τη σέντρα.



info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Silicon Dreams
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάιος '98
Παίκτες: 4

Βόλτα στα... μαγαζιά!

Software Center



Λίγες μέρες μας χωρίζουν από τη γιορτή του Πάσχα και, φυσικά, οι τσέπες μας είναι γεμάτες από αυτά τα "χάρτινα πλασματάκια" που ακούν στα ονόματα "Δεκαχίλιαρο", "Πεντοχίλιαρο" και "Χιλιάρικο" και τα οποία αγωνιωδώς λένε στον καθέναν από εμάς τα εξής: "Ψιτ, φίλε, θέλω να με ξοδέψεις. Εμπρός, κουνήσου". Εμείς, βέβαια, που δεν σκοπεύουμε να τους χαλάσουμε το χατίρι (εξαιρούνται οι έχοντες καβούρια και λοιπά... οστρακοειδή στην τσέπη), πήραμε τους δρόμους για να αγοράσουμε -τι άλλο;- games, games, games... Ξεκινώντας τη βόλτα μας από το κέντρο της πόλης, ο δρόμος μάς οδήγησε στην οδό Χαλκοκονδύλη. Στον αριθμό 22 της εν λόγω οδού στεγάζεται το Software Center. Πρόκειται για ένα κατάστημα που καταλέγεται μεταξύ των παλαιότερων και γνωστότερων του είδους του. Παρέα, λοιπόν, με τα μικρά "χάρτινα πλασματάκια" που προσαναφέραμε εφορμήσαμε.

Με την είσοδό μας στο κατάστημα μας ήρθε στο νου η φράση που χρησιμοποιούν οι Αμερικανοί απαντώντας παρόμοιες εικόνες: "I think I died and I went to heaven". Κονσόλες από 'δώ, παιχνίδια από 'κεί, περιοδικά, αξεσουάρ... Σωστός παράδεισος! Και πώς να μην είναι άλλωστε, αφού οι άνθρωποι του Software Center φροντίζουν να ικανοποιούν τις επιθυμίες όχι μόνο των απλών πελατών αλλά και των καταστημάτων, καθώς εδώ και λίγα χρόνια λειτουργεί η εταιρία Pal Games, η οποία ασχολείται με τις εισαγωγές και την τροφοδοσία πολλών καταστημάτων που εδρεύουν στην Αθήνα και την υπόλοιπη Ελλάδα. Σύντομα, μάλιστα, θα τεθεί σε λειτουργία και το κατάστημα στην Κηφισιά (Λ. Κηφισίας 263, Εμπορικό Κέντρο "See and Shop"). Σε ό,τι αφορά την πρόσβασή σας στο κεντρικό κατάστημα, μόνο με τα μέσα συγκοινωνίας ή το "Πεζό 2" (κοινώς, ποδαράτο) μπορείτε να μεταβείτε με σχετική ευκολία - εκτός κι αν ανήκετε στην κατηγορία των σαββατογεννημένων που έχουν αυτοκίνητο και βρίσκουν θέση να παρκάρουν όπου θέλουν. Τα σχόλια, βέβαια, περιττούν σε ό,τι αφορά το θέμα της εξυπηρέτησης, καθώς αποτελεί σήμα κατατεθέν του καταστήματος. Τέλος,

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

Software Center

εκατοντάδες παιχνίδια, τα πιο πρόσφατα περιφερειακά και αξεσουάρ, ξένος και ελληνικός περιοδικός τύπος - όλα σε προσιτές τιμές, παρά την υποτίμηση του νομίσματός μας - αποτελούν μέρος του πλούσιου εμπορεύματος του Software Center. Ας αφήσουμε, όμως, καλύτερα τον κ.



Παναγιώτη Ανεζύρη να μιλήσει για το Software Center, μια και ο αδελφός του, Δημήτρης Ανεζύρης, την ώρα της συνέντευξης τάζει την ταμειακή μηχανή με τα μικρά μας "χάρτινα πλασματάκια". Ο gamer μπορεί επίσης να βρει αρκετά παιχνίδια εισαγωγής κατόπιν παραγγελίας, εφόσον έχει στην κατοχή του αμερικανικό (ολίγον τι δύσκολο) ή γιαπωνέζικο (εντελώς απίθανο) μηχάνημα. Πάντως, αυτό που θα θέλαμε να δούμε είναι το κατάστημα στην Κηφισιά να γίνει εφάμιλλο, αν όχι καλύτερο, αυτού στο κέντρο, ώστε να διευρυνθεί η ελληνική αγορά και να βελτιωθεί.



Pixel Next Generation:

Καταρχήν, θα θέλαμε να μας πείτε πότε τέθηκε σε λειτουργία το Software Center και, εν συνεχεία, να αναφερθείτε στους λόγους που οδήγησαν στη δημιουργία του.

Παναγιώτης Ανεζύρης: Το κατάστημα άρχισε να λειτουργεί προς τα τέλη του 1989 έπειτα από ενέργειες του αδελφού μου Δημήτρη, ο οποίος διέβλεψε ότι ο χώρος ήταν πολλά υποσχόμενος - και τελικά δεν μας απογοήτευσε.

P.N.G.: Από το 1989 και εξής ο χώρος γνώρισε τόσο καλές όσο και κακές στιγμές. Ποια χρονιά θεωρείτε ότι ήταν ορόσημο για την περαιτέρω ανάπτυξη του χώρου των video games;
Π.Α.: Κατά την προσωπική μου άποψη το PlayStation και τα 32-μπιτα παιχνίδια ήταν αυτά που έδωσαν την απαραίτητη ώθηση και

κέντρισαν το ενδιαφέρον του κόσμου, σε συνδυασμό βέβαια με το ήδη υπάρχον Sega Saturn.

P.N.G.: Σε ποιον βαθμό επηρεάστηκε κατά τη γνώμη σας ο χώρος των video games από την ασταδή εξέλιξη της οικονομίας μας και κυρίως από την πρόσφατη υποτίμηση της δραχμής;

Π.Α.: Κατά τη γνώμη μου δεν επηρεάστηκε ιδιαίτερα, διότι πολύ απλά όσο υπάρχουν gamers θα λειτουργεί ομαλά και ο χώρος των video games.

P.N.G.: Ποια είναι τα στοιχεία που επιτρέπουν στο Software Center να πρωταγωνιστεί στο χώρο;

Π.Α.: Η ελληνική αγορά είναι ένας πολλά υποσχόμενος χώρος, αφού δεν έχει αξιοποιηθεί όπως θα έπρεπε. Τόσο δική μας δουλειά όσο και των περιοδικών είναι να βοηθήσουμε στη βελτίωση της λειτουργίας του. Όσον αφορά στο Software Center, ήδη ετοιμάζουμε ένα νέο κατάστημα στην Κηφισιά και έπεται συνέχεια.

THE
TEL

VIDEO

FLORIAN WILHELM • 8 • HNO • UNIVERSITY OF WÜRZBURG • 6 THIRDS • 2000-2001

1999

SUPER MINTENT 2500
 GAME BOY BASIC 2500
 GAME BOY FOOTY 1600
 THEROY CARD 000 000
 SINGLE PACK 000 000
 FAD 000 COLOR 000
 CRUISE USA 1400
 L'LAT 000 1400
 SHOWBOARDS 000 1400
 TITANSHIP 0000
 CROCK 0000 RACING 1700
 BLANT 0000 1700
 GOLDEN EYE 1700
 MILLER DISTRICT 1700
 MARIO KART 1700
 TOMMY GUTTY 1700
 BOOM 0000
 RUAL 0000 2100
 BUTER, SUPERMAN 0000 2100
 LASHONAMI 2100
 AERO FIGHTING AIRBALT 2400
 CASTLEMANA 30 2400
 DUNE MURK 2400
 ECTHINE 0 2400
 FFA 00 2400
 FIGHTING CATHY 2400
 G.A.S.R 2400
 MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY 2400
 MYSTICAL 000A 2400
 MIA PRO 00 2400
 GUNPE 2400
 SAN FRANCISCO RACING 2400

GAME BOY

HENRY KENNEDY AND SONS
 1000 N. 10TH ST.
 DENVER, CO. 80202
 HENRY KENNEDY AND SONS
 1000 N. 10TH ST.
 DENVER, CO. 80202
 HENRY KENNEDY AND SONS
 1000 N. 10TH ST.
 DENVER, CO. 80202
 HENRY KENNEDY AND SONS
 1000 N. 10TH ST.
 DENVER, CO. 80202

10

1940-1941
 1942-1943
 1944-1945
 1946-1947
 1948-1949
 1950-1951
 1952-1953
 1954-1955
 1956-1957
 1958-1959
 1960-1961
 1962-1963
 1964-1965
 1966-1967
 1968-1969
 1970-1971
 1972-1973
 1974-1975
 1976-1977
 1978-1979
 1980-1981
 1982-1983
 1984-1985
 1986-1987
 1988-1989
 1990-1991
 1992-1993
 1994-1995
 1996-1997
 1998-1999
 2000-2001
 2002-2003
 2004-2005
 2006-2007
 2008-2009
 2010-2011
 2012-2013
 2014-2015
 2016-2017
 2018-2019
 2020-2021
 2022-2023
 2024-2025
 2026-2027
 2028-2029
 2030-2031
 2032-2033
 2034-2035
 2036-2037
 2038-2039
 2040-2041
 2042-2043
 2044-2045
 2046-2047
 2048-2049
 2050-2051
 2052-2053
 2054-2055
 2056-2057
 2058-2059
 2060-2061
 2062-2063
 2064-2065
 2066-2067
 2068-2069
 2070-2071
 2072-2073
 2074-2075
 2076-2077
 2078-2079
 2080-2081
 2082-2083
 2084-2085
 2086-2087
 2088-2089
 2090-2091
 2092-2093
 2094-2095
 2096-2097
 2098-2099
 2100-2101
 2102-2103
 2104-2105
 2106-2107
 2108-2109
 2110-2111
 2112-2113
 2114-2115
 2116-2117
 2118-2119
 2120-2121
 2122-2123
 2124-2125
 2126-2127
 2128-2129
 2130-2131
 2132-2133
 2134-2135
 2136-2137
 2138-2139
 2140-2141
 2142-2143
 2144-2145
 2146-2147
 2148-2149
 2150-2151
 2152-2153
 2154-2155
 2156-2157
 2158-2159
 2160-2161
 2162-2163
 2164-2165
 2166-2167
 2168-2169
 2170-2171
 2172-2173
 2174-2175
 2176-2177
 2178-2179
 2180-2181
 2182-2183
 2184-2185
 2186-2187
 2188-2189
 2190-2191
 2192-2193
 2194-2195
 2196-2197
 2198-2199
 2200-2201
 2202-2203
 2204-2205
 2206-2207
 2208-2209
 2210-2211
 2212-2213
 2214-2215
 2216-2217
 2218-2219
 2220-2221
 2222-2223
 2224-2225
 2226-2227
 2228-2229
 2230-2231
 2232-2233
 2234-2235
 2236-2237
 2238-2239
 2240-2241
 2242-2243
 2244-2245
 2246-2247
 2248-2249
 2250-2251
 2252-2253
 2254-2255
 2256-2257
 2258-2259
 2260-2261
 2262-2263
 2264-2265
 2266-2267
 2268-2269
 2270-2271
 2272-2273
 2274-2275
 2276-2277
 2278-2279
 2280-2281
 2282-2283
 2284-2285
 2286-2287
 2288-2289
 2290-2291
 2292-2293
 2294-2295
 2296-2297
 2298-2299
 2300-2301
 2302-2303
 2304-2305
 2306-2307
 2308-2309
 2310-2311
 2312-2313
 2314-2315
 2316-2317
 2318-2319
 2320-2321
 2322-2323
 2324-2325
 2326-2327
 2328-2329
 2330-2331
 2332-2333
 2334-2335
 2336-2337
 2338-2339
 2340-2341
 2342-2343
 2344-2345
 2346-2347
 2348-2349
 2350-2351
 2352-2353
 2354-2355
 2356-2357
 2358-2359
 2360-2361
 2362-2363
 2364-2365
 2366-2367
 2368-2369
 2370-2371
 2372-2373
 2374-2375
 2376-2377
 2378-2379
 2380-2381
 2382-2383
 2384-2385
 2386-2387
 2388-2389
 2390-2391
 2392-2393
 2394-2395
 2396-2397
 2398-2399
 2400-2401
 2402-2403
 2404-2405
 2406-2407
 2408-2409
 2410-2411
 2412-2413
 2414-2415
 2416-2417
 2418-2419
 2420-2421
 2422-2423
 2424-2425
 2426-2427
 2428-2429
 2430-2431
 2432-2433
 2434-2435
 2436-2437
 2438-2439
 2440-2441
 2442-2443
 2444-2445
 2446-2447
 2448-2449
 2450-2451
 2452-2453
 2454-2455
 2456-2457
 2458-2459
 2460-2461
 2462-2463
 2464-2465
 2466-2467
 2468-2469
 2470-2471
 2472-2473
 2474-2475
 2476-2477
 2478-2479
 2480-2481
 2482-2483
 2484-2485
 2486-2487
 2488-2489
 2490-2491
 2492-2493
 2494-2495
 2496-2497
 2498-2499
 2500-2501
 2502-2503
 2504-2505
 2506-2507
 2508-2509
 2510-2511
 2512-2513
 2514-2515
 2516-2517
 2518-2519
 2520-2521
 2522-2523
 252



ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΟΙ TIMES ΕΧΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΕΡΙΟΔΟ

ΑΝΑΣΤΑΣΗ

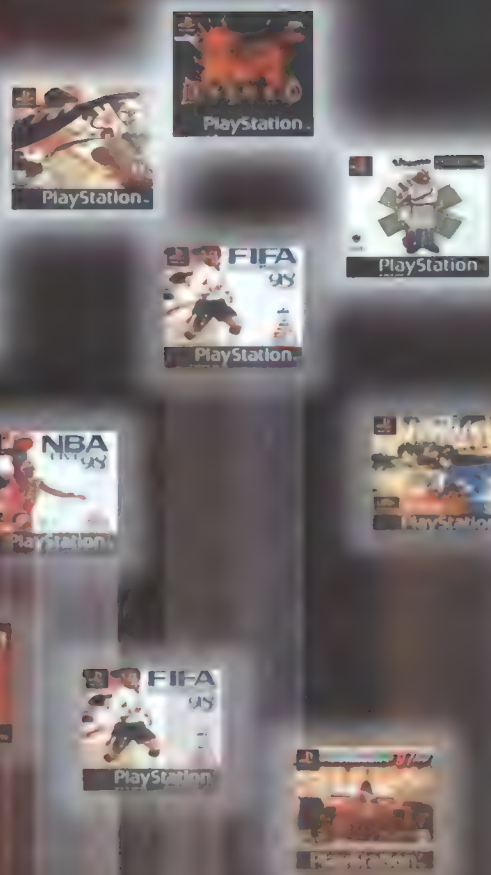
ERS
UB

AMES

MEGA DRIVE

LOST WORLD 1990
SURFERS OF RAGE II 1990
KIDALIVE 97 1990
FIFA 97 1990
LUCKY KING (KLEIMING) 1990
CRAZY ZONE 1990
VECTORMAN 1990
PAPYRUS 1990
FIFA 96 1990
TATAMAS 1990
SUPER GEMMANS 1990

ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ
ΤΗΛ 4131169
FAX 4131168



ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 - 168
ΤΗΛ 4227379 (5 γραμμές) FAX 4131168 ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΗΛ 4131169

ΖΟΥΡΑΒΟΥ - ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Α ΠΑΛΑΙΟΥ ΤΗΛ 7484977

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ - ΓΕΡΟΥΛΑΝΟΥ 85
ΤΗΛ 9946271-2

ΑΓ. ΑΜΑΡΙΥΡΟΙ - ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 26 ΤΗΛ 2619059

ΠΥΘΑΓΑ - ΠΑΝΗΤΙΣΤΟΡΟΥΛΟΥ 3 ΤΗΛ 9681626

ΚΥΝΟΥΡΗ - ΚΥΝΟΥΡΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ ΤΗΛ 8842998 FAX 8254854

ΑΓΙΑΛΕΟ - ΕΥΡΩΠ 385 ΤΗΛ 5316845 - 5316845

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΠΑΝ ΤΣΑΛΔΑΡΗ & Κ ΒΑΡΝΑΛΗ ΤΗΛ 5782379 - 5726089 fax

ΚΑΛΑΜΕΑ - ΘΗΣΕΩΣ 60 ΤΗΛ 9674371 - 9585583

Κρήτη Ρέθυμνο Κορίτσι 14 δίπλα στο το Goodys Τηλ. 0936-40929

ΗΡΑΚΛΕΙΟ- ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15 ΤΗΛ 881-342001

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23 ΤΗΛ 631-898388, 850974 FAX

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36-ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ ΤΗΛ FAX 631-727478

ΠΑΤΡΑ - ΠΛ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 3 ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΛ 061-624650

ΠΑΤΡΑ - ΓΟΥΝΑΡΗ 111 ΤΗΛ 061-221040

ΠΑΤΡΑ - ΚΟΡΙΝΘΟΥ 85 - 90 & ΣΑΒΙΕΡΟΥ ΤΗΛ 061-439222

ΡΟΔΟΣ - ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΟΝΙΑΛΗ ΤΗΛ 0241-30899

ΚΑΤΕΡΙΝΗ - ΑΓ. ΛΑΥΡΑΣ 26 ΤΗΛ 0351-78125-78567

ΒΟΛΟΣ - Κ. ΚΑΡΤΑΛΗ 108 ΤΗΛ 0421-35445

ΛΑΡΙΣΑ - ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 25 ΤΗΛ 5313333 - 5313332 FAX

ΚΥΠΡΟΣ - ΔΑΝΝΟΥ ΣΤΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟ ΤΗΛ 05-339354
2ο ΤΗΛ 05-343925, 3ο ΤΗΛ 05-338043
4ο ΤΗΛ 05-340533, 5ο ΤΗΛ 05-334214

UB

PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE

Ο "PITFALL" HARRY, ΗΡΩΑΣ ΜΙΑΣ ΣΕΧΑΣΜΕΝΗΣ ΕΠΟΧΗΣ, ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΣ ΣΤΗ ΝΕΟΤΕΡΗ ΓΕΝΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.



PIXEL next generation INFORMATION

Εύσημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Activision
Ημερομηνία κυκλοφορίας:
Κυκλοφορεί τώρα
Παικτές: 1



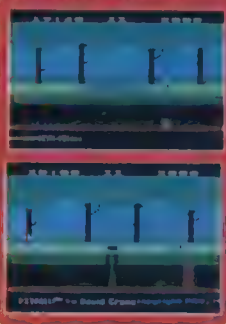
Single Player



Memory Card

ΟΤΑΝ ΗΜΟΥΝ ΠΑΙΔΙ

ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΙΤΦΟΛΛ
ΑΠΟ ΤΟΤΕ ΜΕΧΡΙ
ΠΡΟΣΦΕΤΕ ΤΟ ΠΙΤΦΟΛΛ
ΟΜΕΣ ΜΟΝΟΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ, ΝΕ
ΤΡΑΒΕΙΣ ΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ, ΝΕ
ΤΕ ΟΜΕΡΕΣ ΕΠΙΤΗΛΑ, ΟΜΕΣ,
ΤΕ ΠΑΙΧΝΙΑ ΓΙΑ ΤΟΟ
ΠΡΟΣΦΕΤΕ ΤΟΕ ΔΕΙΝΟΤΕΡΕΣ
ΣΕΙΝΑ ΣΤΕ ΜΟΝΟ ΔΕΙΝΕ



Πίσω στη φύση.

Δεν θα χαρακτηρίζαμε ως περίεργο το γεγονός ότι η Activision κυκλοφόρησε μία μοντέρνα έκδοση του Pitfall για το PlayStation. Με τη συγκεκριμένη έκδοση οι παίκτες δεν θα παραπονιούνται πλέον ότι δεν έχουν κι αυτοί μία εκδοχή του Indiana Jones. Ας μην ξεχνάμε ότι το αρχικό Pitfall ήταν το παιχνίδι που καθιέρωσε την Activision την εποχή του Atari 2600. Αυτήν τη φορά χειρίζεστε το γιο του αρχικού ήρωα, Pitfall Harry, θα έχετε δε μπόλικη δουλειά για να σώσετε τον κόσμο. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε σκορπιούς, χαράδρες, κυλιόμενους κορμούς δέντρων που περνάνε σαν οδοστρωτήρες, κλαδιά για άλματα, γενικά ό,τι δαλήσει η ψυχούλα σας. Η κύρια διαφορά σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους εντοπίζεται στο ότι όλη η δράση εξελίσσεται σε τρισδιάστατο περιβάλλον.

ΜΑΘΕ ΠΟΥ ΠΑΤΑΣ, ΓΙΕ ΜΟΥ

Σε γενικές γραμμές το σενάριο έχει ως εξής: Ο Harry μπαίνει σε έναν κόσμο,



Αυτή η σπηλιά είναι αρκετά ανυψωσιαστική.



Μια σκηνή από την τρίτη πίστα όπου πρέπει να ενεργοποιήσετε τις γέφυρες φωτός.

σε μία άλλη διάσταση όπου κυριαρχεί ένα δαιμονικό πλάσμα ονόματι Scourge, το οποίο έχει βαλθεί να μεταβάλει τη μαγική ενέργεια από καλή σε σκοτεινή. Κατά κανόνα στο παιχνίδι θα αποφεύγετε βράχους που πέφτουν από παντού, θα πηδάτε από εδώ κι από εκεί χρησιμοποιώντας κλαδιά και αλυσίδες, θα μεταφέρεστε σε δυσπρόσιτα μέρη πηδώντας από και προς μετακινούμενες πλατφόρμες, οι οποίες επίσης δεν μένουν ανέπαφες για πολύ. Και αν νομίζετε ότι αυτό θα είναι κουραστικό, από μία άποψη έχετε δίκιο. Επίσης δεν μπορείτε να σταματάτε πουθενά για πολύ γιατί όλο και κάτι θα ετοιμάζεται να σας προκαλέσει σημαντικό πόνο.

Το παιχνίδι αποφεύγει την παγίδα τού να παραμείνει ένα συνηθισμένο platform. Η Activision έχει κάνει αξιολογίαση δουλειά στο να το συγχρονίσει ώστε να δουλεύει όπως το μυαλό σας. Κάθε φορά που θα συναντάτε κάποιο

Από εδώ αρχίζουν όλα. Τα πρώτα επίπεδα χρησιμοποιούν ουσιαστικά στην εκμάθηση του παιχνιδιού.

πρόβλημα, θα έχετε ακριβώς το χρόνο που χρειάζεστε προκειμένου να καταστρώσετε κάποιο σχέδιο δράσης



Το "μαραφέτι" της εικόνας σας αποκαθιστά πλήρως τη χαμένη ενέργεια.



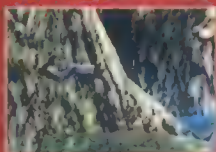
Βαρέλια και άλλα κομμάτια του σκηνικού μπορεί να κρύβουν χρήσιμα power up.

LET'S GO

Η ΟΙΣΙΑΓΩΓΗ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΙ
Η ΚΑΙ ΟΙΣΙΑΓΩΓΗ ΓΙΑ ΤΑ
ΚΑΙ ΟΙΣΙΑΓΩΓΗ.

INDIANA POWER

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ HARRY ΕΙΝΑΙ
ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑ
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΣΤΟ PITFALL
3D Ο ΗΡΩΑΣ ΜΑΙ ΝΑ ΗΜΝ
ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΤΑΡΖΑΝ;



ΤΑ ΔΑΜΑΤΑ ΘΑ ΣΑΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΤΗ
ΣΩΗ ΑΝΕΤΗΡΗΣΕΣ ΦΟΡΕΣ.



ΟΙ ΚΑΒΒΑΔΕΣ ΜΕ ΣΚΟΡΠΙΟΥΣ
ΚΑΙ ΠΙΘΗΚΟΥΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΤΕ
ΜΑΚΡΙΑ.



ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΣΗΜΕΙΑ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ
ΕΠΙΠΛΩΣΗ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΙ, ΑΡΚΕΙ
ΝΑ ΤΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ...



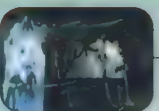
ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ
BONUS ΟΠΩΣ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΕΛΔ.



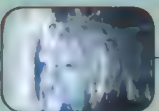
Μια μέρα στη ζούγκλα...



καθώς έκανε τον Ταρζάν...



ο Harry βρίσκει ένα κόμμα...



που ανοίγει μια πύλη...



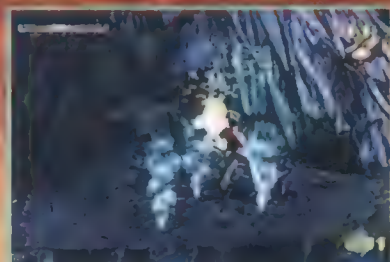
όπου ζει αυτός ο δαίμονας...



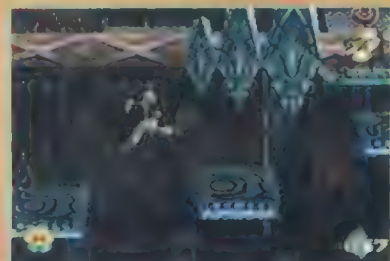
και τότε αρχίζει τα μαγικά...



οπότε ο Harry θουά.



Αυτός ο σπύς αναλαμβάνει να σας μαγειρέψει
χωρίς λιπαρά.



Πρέπει να είστε ακριβείς στα άλματά σας.

και να προχωρήσετε. Δεν θα σας
περισσεύει μεν καθόλου χρόνος αλλά
ούτε και θα σας "τρώει τα ρέστα".
Επίσης στη σχεδίαση κάθε πίστας δεν
υπάρχουν "άλματα πίστης".
Ετσι, δεν θα χρειαστεί ποτέ να
πηδήξετε στα τυφλά ελπίζοντας να
υπάρχει πάτωμα εκεί όπου θα
προσγειωθείτε, ένα πρόβλημα που
αντιμετωπίζουν στην πλειονότητά τους
τα παιχνίδια του είδους.



Τα σημεία επανεκκίνησης είναι αρκετά, οπότε
μην ανησυχείτε αν χάνετε συχνά.



Αυτά τα πιθηκοειδή πλάσματα είναι μεγάλας
μυελός. Ξεφορτωθείτε τα με το τσεκούρι σας.



Στο δεύτερο επίπεδο πρέπει να βρείτε τα τέσσερα κλειδιά που θα σας ανοίξουν το δρόμο προς το
επόμενο επίπεδο.

ΓΕΜΙΣΑΜΕ...

Όσο θα προχωράτε μέσα στο παιχνίδι
θα μαζεύετε διάφορα αντικείμενα,
φτιαγμένα από ένα μαγικό υλικό
ονόματι lucense, τα οποία
ανταλλάσσονται σε ειδικά σημεία με
πόντους υγείας. Επίσης, αρκετές φορές
συναντώντας το εν λόγω υλικό στην
υγρή μορφή του (μπλε χρώμα είναι
καλό, κόκκινο είναι... άσχημη ιδέα)
χυμένο στο έδαφος, θα σας κάνει να
επιπλέετε στον αέρα από πάνω του. Εδώ
τα πράγματα μπορούν να γίνουν αρκετά
ενδιαφέροντα. Διατηρείτε κάποιον
έλεγχο σε ό,τι αφορά την κατεύθυνσή
σας, ωστόσο δεν είναι κάτι εύκολο. Το
gameplay λαμβάνει άλλη διάσταση
ανάλογα με την κατάσταση. Ένα πολύ
καλό παράδειγμα αποτελεί ο τελικός
κακός του πρώτου
επιπέδου. Ο
χαρακτήρας σας
πρέπει να επιπλεύσει
προς τα πάνω και να
γυρίσει τέσσερις
μανιβέλες,
αποφεύγοντας φυσικά
διάφορα αντικείμενα,
καθώς και τα
χτυπήματα ενός
τεράστιου μονομάχου
που σας λιγουρεύεται
από τη μέση της
αίδουσας, η οποία
παρεμπιπτόντως είναι
γεμάτη με το υγρό
lucense. Με κάθε

"Ομορφα
σχεδιασμένα
και φωτισμένα
γραφικά."

γύρισμα μανιβέλας γεμίζει περισσότερο
η αίθουσα με αυτό το θαυμάσιο υλικό.
Αν όμως εσείς
καθυστερείτε, ο μονομάχος
θα ξαναγυρίζει τις





Ένας από τους πιο σπασίμους εχθρούς, από την άποψη ότι σας πετά από εδώ κι από εκεί σαν σακί με πατάτες.



Ο κύριος της φωτογραφίας είναι μέλος της γνωστής ομάδας Ιπτάμενοι Αερογράφοι. Εδώ τον βλέπουμε να κάνει εξόσκηση. Καμιά ερώτηση;



Τα τοπία επαναλαμβάνονται κάπως σε ορισμένες πύσσες.

Pμανιβέλες, με αποτέλεσμα να μειώνεται η στάθμη. Αν είστε αρκετά γρήγορος (κι επιδέξιος με το χειριστήριο, όχι σαν τον Γιώργο εδώ στα γραφεία...), θα γεμίσει το δωμάτιο και ο μονομάχος θα πνιγεί στο... βαθύ γαλάζιο. Δεν είναι καθόλου απλό, ειδικά αν είστε πρωτάρης, ωστόσο δεν θα νιώσετε κάποια στιγμή ότι σας κοροϊδεύει το παιχνίδι.

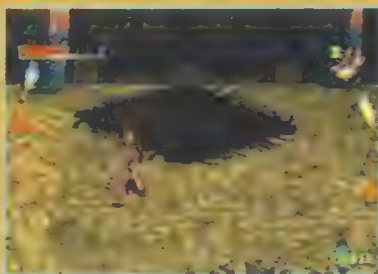
ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ, ΠΑΡΑΚΑΛΩ

Καθένα από τα επίπεδα στα οποία βρίσκονται οι τελικοί κακοί έχει το δικό του στίλ και απαιτεί ειδικό χειρισμό. Επιπλέον είναι ομοιόμορφα διαμοιρασμένα κι έτσι εμποδίζουν το παιχνίδι να γίνει μονότονο (μερικές φορές θα καταναλώσετε λίγη ώρα μέχρι

να βρείτε το επόμενο μέρος που δεν έχετε εξερευνήσει). Τα πρώτα δύο μεγάλα αφεντικά είναι αρκετά απολαυστικά όταν τα αντιμετωπίζετε, από την άποψη ότι αποτελούν αξιόλογες προκλήσεις. Ο δεύτερος κακός, για παράδειγμα, μοιάζει με διεστραμμένο σκοπευτήριο,



Όχι, και να σκύψετε, τη φάπα θα τη φάτε. Εδώ όμως μας είχε διαφύγει αυτό. Σημειώτεται ότι μερικά πλάσματα σκοτώνονται μόνο αν είστε σκυμμένοι (όπως οι σκορπιοί).



Για δοκιμάστε να πηδήξετε εκεί μέσα... Γράψτε όμως τη διαθήκη σας πρώτα.



“Το Pitfall έχει γίνει πλέον τρισδιάστατο παιχνίδι.”



Αρκετές φορές η κάμερα παίρνει άσχημη θέση, ακριβώς από πάνω σας. Ορισμένες φορές αυτό είναι πρακτικό, συνήθως όμως είναι απλώς αντιαισθητικό.



Το μηχανήμα που βλέπετε στην κάτω δεξιά γωνία είναι εργαλείο αποκεφαλισμού του 14ου αιώνα... και δυστυχώς βρέθηκε στο δρόμο σας.



Με λίγο φάξιμο θα βρείτε αρκετές κρυμμένες “δυσστατικές” πόρτες στους τοίχους, οι οποίες θα σας μεταφέρουν σε μυστικές τοποθεσίες γεμάτες με κακούς αλλά και πολλά “χαλάρια”.

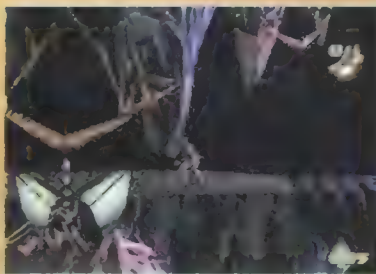


Οι μετακινούμενες πλατφόρμες θέλουν προσοχή.



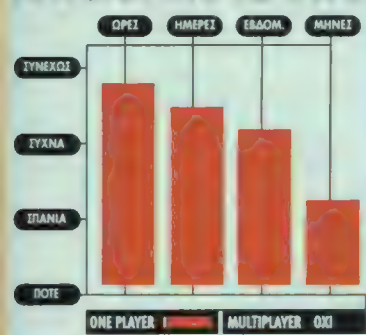
Είναι πολύ εύκολο να πέσετε αν δεν υπολογίσετε καλά...!

Εσείς δε καλείστε να πηδάτε πάνω από καυτή λάβα για να φτάσετε στα πυρομαχικά σας. Το τελευταίο επίπεδο, όμως, στο οποίο αντιμετωπίζετε ένα πολύ καλοφτιαγμένο αφεντικό, μοιάζει εκτός φάσης καθώς είναι αρκετά ελλιπές και μπορεί να σας απογοητεύσει. Αυτό, σε συνδυασμό με ένα γενικότερα κακοστημένο collision detection, είναι το πιο σημαντικό



Μα καλά, πού είναι τώρα;

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



πρόβλημα που εντοπίσαμε στο παιχνίδι. Αν και κάποιες φορές το συγκεκριμένο ελάττωμα μπορεί να αποβεί προς όφελός σας, τις περισσότερες την πληρώνετε πέφτοντας χωρίς λόγο από την άκρη μίας πλατφόρμας και συναντώντας τη μοίρα σας. Παρά το γεγονός ότι τα προαναφερόμενα προβλήματα φαντάζουν μάλλον ασήμαντα, ειδικά το collision detection μπορεί να σας αμαυρώσει σημαντικά την απόλαυση ενός κατά τα άλλα πολύ καλού παιχνιδιού.



Αυτά τα αντικείμενα τα μαζεύετε απ' όπου μπορείτε, σας χρειάζονται.

ΣΤΙΓΜΕΣ ΚΟΔΑΚ

Σε γενικές γραμμές το Pitfall 3D είναι πολύ δυνατό. Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα και φωτισμένα ώστε να μεταφέρουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η κάμερα παίζει κυρίαρχο ρόλο, δίνοντας έμφαση στο



Αυτοί οι κορμοί θα σας μπερδέψουν αρκετά σε ορισμένες φάσεις.



Οι... καλοί σκορπιοί βρίσκονται σε αφωνία σε όλα τα επίπεδα. Προσέξτε τους!



Εδώ καλά θα κάνετε να τρέξετε, γιατί αλλιώς τη θάψατε! Απευθείας σύγκρουση με τέτοιους τύπους είναι άσχημη ιδέα.



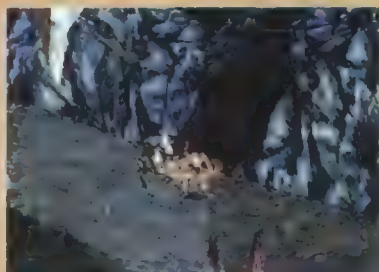
Τα εφέ φωτισμού είναι συνήθως αρκετά αποτελεσματικά.



Οι τρόπες που εμφανίζονται-εξαφανίζονται έχουν μεταφερθεί από το αρχικό παιχνίδι.

χρειάζεται προσοχή στην επόμενη κίνησή σας, το καταλαβαίνετε από την κάμερα που σας πλησιάζει πάρα πολύ ώστε να βλέπετε πιο καθαρά τι κάνετε. Σε αυτό το σημείο βέβαια παρατηρείται ακόμη ένα μικρό πρόβλημα καθώς η κάμερα μερικές φορές πλησιάζει υπερβολικά το χαρακτήρα, με αποτέλεσμα να κρύβει την υπόλοιπη δράση. Ολοι οι κακοί που θα συναντήσετε κατά τις εξερευνήσεις σας, από το χαζόσκυλο Bornswag

μέχρι τον εντυπωσιακότατο -και πολύ ζεστό- Fire Djinn, φαίνονται και κινούνται πολύ καλά. Ο δικός σας χαρακτήρας έχει φυσικά την πιο προσεγμένη κίνηση από όλους. Κάνει ό,τι μπορείτε να φανταστείτε: περπατά, τρέχει, πηδά, κάνει τούμπες, σέρνεται - ο πλήρης κατάλογος θα καταλάμβανε αρκετές σελίδες. Όλα τα κάνει, βέβαια, με την αναμενόμενη φυσικότητα. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει προβλήματα, χωρίς όμως να είναι κάτι το αξιοθαύμαστο. Η μουσική που ακούγεται είναι αρκετά ρυθμική και πολύ ατμοσφαιρική - ό,τι χρειάζεται ένα παιχνίδι του είδους. Τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα (στιδδήποτε άλλο δεν θα ταίριαζε με τη συνολική ατμόσφαιρα και τη φιλοσοφία του



Κάτι περίεργες μεταμορφώσεις είναι επίσης... χρήσιμες.



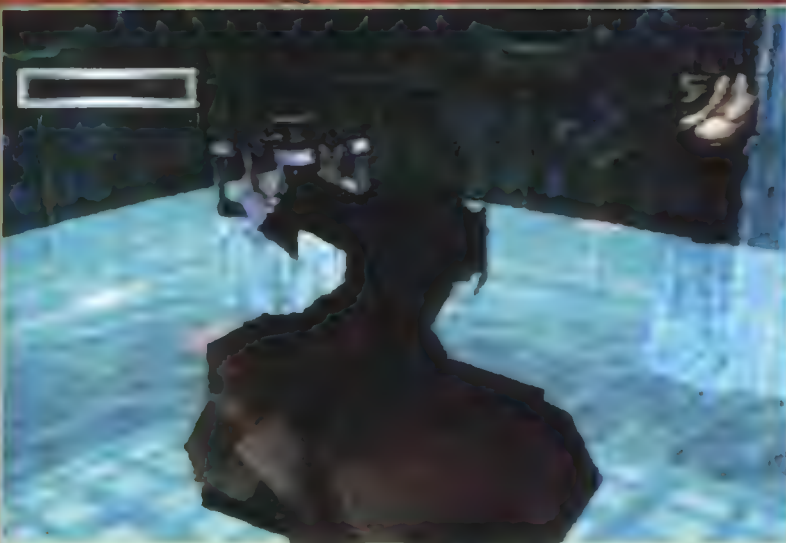
Μερικοί από τους κακούς είναι αρκετά εντυπωσιακοί. Όχι αυτός όμως...

P γεγονός ότι το Pitfall έχει γίνει πλέον τρισδιάστατο παιχνίδι. Η κίνησή της είναι εντυπωσιακή, ενώ μερικές από τις λήψεις είναι πολύ δραματικές. Επίσης κινείται πολύ έξυπνα, αφού είναι στημένη με τέτοιο τρόπο ώστε σε κάθε σκηνή να έχετε την οπτική γωνία με τις περισσότερες πληροφορίες για την τρέχουσα κατάσταση. Αυτό σημαίνει ότι η κάμερα στρίβει, γέρνει, ανυψώνεται ή χαμηλώνει, γενικά πάει όπου χρειάζεται για να μπορείτε να βλέπετε όσο γίνεται περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Όταν

"Η κάμερα σας πλησιάζει πολύ ώστε να βλέπετε πιο καθαρά τι κάνετε."



Αρκετά καλή τοποθεσία. Κρίμα που τα backgrounds εδώ είναι εντελώς στεγνά.



Μία από τις εντυπωσιακότερες τοποθεσίες, σε σχέση πάντα με το υπόλοιπο παιχνίδι.



Εδώ τα πράγματα καλύτερεύουν αρκετά. "Κολυμπήστε" στο lucense και κάνετε μερικά ακροβατικά όσο είστε επί του "θέματος".

Pitfall 3D). Ο χαρακτήρας σας λέει μερικές ατάκες ανά διαστήματα ή σε συγκεκριμένες φάσεις, αλλά συνήθως θέλετε να τον βρείτε, οπότε κι

αυτός δεν μιλά πολύ. Το παιχνίδι διαθέτει πολύ μεγάλα σε διάρκεια επίπεδα. Κάθε επίπεδο έχει 10 χρυσές μπάρες, καθεμία εκ των οποίων αξίζει όσο 10 κομμάτια lucense, καθώς και κάμποσες κρυμμένες ζωές. Αυτές συνήθως βρίσκονται λίγο πιο πέρα από το φωτισμένο και χαραγμένο μονοπάτι, παρέα με τηλεμεταφορές που καταλήγουν σε πολλά μυστικά δωμάτια. Τα επίπεδα του Pitfall 3D δεν ακολουθούν κάποια αυστηρή και απαραβίαστη σειρά. Αν έχετε προβλήματα



Μεγάλη μανία με δεινόσαυρους δεν μας έχει πιάσει; Πάντως ο συγκεκριμένος κύριος μπορεί να νικήσει αρκετά εύκολα αν προσέξετε.



Πονάει... πονάει... πονάει περισσότερο... πονάει ΠΟΛΥ!... πέρασε.



Για δοκιμάστε να πηδήξετε εκεί μέσα και πείτε μου πώς νιώθετε. Θα εκπλαγείτε με το αποτέλεσμα.

με την επίτευξη ενός στόχου, τον αφήνετε για αργότερα και πιάνετε κάποιον άλλον. Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι διαφοροποιείται πολύ από τα άλλα παιχνίδια του είδους (στα περισσότερα, αν κολλήσετε κάπου, τότε έχετε κολλήσει για τα καλά) δίνοντας στον παίκτη ελευθερία κίνησης, κάτι που προωθεί το αίσθημα της εξερεύνησης. Συμπερασματικά, το Pitfall 3D είναι ένα εξαιρετικό platform game το οποίο, αν και δεν βρίσκεται στα επίπεδα ενός Tomb Raider, μπορεί να σας χαρίσει πολλές ώρες εξερεύνησης και δράσης.



Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

83%

Θα σας κρατήσει αρκετό καιρό μαζί του.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
Tomb Raider II
Οχι

ΠΑΙΞΤΕ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

1.0000.0000

σε μετρητά & μοναδικά δώρα



FIFA
ROAD TO WORLD CUP

98

ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ



PLOTLINE

**ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ
LIVE ΤΟΥΡΝΟΥΑ GAMES**

Ξενοδοχείο HOLIDAY INN

Αίθουσα "Δίας"

Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Παρασκευή & Σάββατο 10:00-21:30, Κυριακή 10:00-22:00



PCmaster

THE GAME
COMPU LINK NET

PIXEL
Next Generation

Στην ειδική στήλη "Grand Prix", που υπάρχει στη σελίδα 58 του PC Master που κυκλοφορεί, θα βρείτε τους όρους και το δελτίο συμμετοχής, καθώς και πρόσκληση δωρεάν εισόδου.

ΔΥΝΑΤΑ



GRAND PRIX II

24-26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ '08

ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ



QUAKE II



ΧΟΡΗΓΟΣ



ΚΗΦΙΣΙΑ: Κουσαβέτη 9, τηλ.: 6234077
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Λασκαρίδου 112, τηλ.: 9565381
ΚΥΨΕΛΗ: Ω. Νέγρη 9 & Αγυθουπόλεως, τηλ.: 2561366-7
ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Βασ. Κων/νου 39, τηλ.: 6800640-2

review

sony playstation

PIXEL next generation Απρίλιος 1998

Το Νίκου Κοσμάτου

GEX 3D

ENTER THE GECKO

THE
BIG
GAME

Μαμά, μία σαύρα!

Η πιο διάσημη σαύρα των video games είναι και πάλι στο προσκήνιο. Ωστόσο, η Crystal Dynamics διαλέξε έναν λίγο περίεργο τίτλο για να ξανασυστήσει το παιχνίδι στο κοινό. Το Gex 3D Enter the Gecko άντως διαφέρει κατά πολύ από το αρχικό Gex. Δύο είναι οι παράγοντες που οδήγησαν την εταιρία σε αυτήν την αλλαγή. Ο πρώτος έχει να κάνει με την ολοκαίνουρια engine του παιχνιδιού και ο δεύτερος αφορά στο γεγονός ότι το όνομα Gex εξ αρχής δεν αποτελούσε την καλύτερη επιλογή. Έτσι, η συνέχεια του παιχνιδιού απαρνήθηκε το πιο εμφανές εμπορικό πλεονεκτήμα της: την άμεση αναγνώριση ενός αγαπημένου χαρακτήρα από το κοινό. Το Gex, που εμφανίστηκε αρχικά το 1995 στο 3DO, φαινόταν πολύ παλιό στο PlayStation. Η πολύ

Η ΠΡΑΣΙΝΗ ΣΑΥΡΑ ΤΟΥ GEX ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΕΙΚΑΜΕ ΓΕΧΑΣΕΙ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ "ΠΑΡΟΝ". ΤΟ SEQUEL ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ CRYSTAL DYNAMICS ΕΙΝΑΙ ΒΕΒΑΙΟ ΠΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΞΕΙ. ΣΕΦΟΡΤΩΘΕΙΤΕ, ΛΟΙΠΩΝ, ΟΛΑ ΤΑ ΒΑΡΕΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ ΣΤΟ GEX, ΠΑΤΙ ΕΔΩ Η ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΠΑΙΡΝΕΙ ΖΩΗ.



Επίσημο Sony Playstation
Κυκλοφορεί στις: IBM
Amiga, Multimedia Expansion



Single Player



Memory Card



Dual Analogue

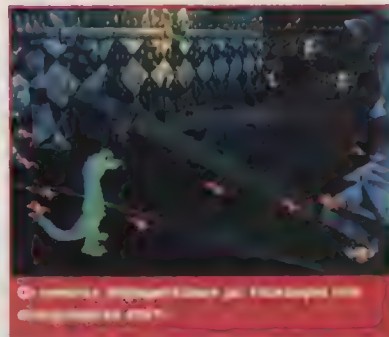
αριθμός σε/βάθ

56



μέτρια δράση πλάγιου scrolling δεν του έδινε πολλές ευκαιρίες έναντι των "γιγάντων" της νέας γενιάς software, Crash Bandicoot και Pandemonium. Αυτό δικαιολογεί πλήρως την ολική μεταστροφή του στην τρίτη διάσταση που κάνει ακόμα και τα Mario 64 και Tomb Raider 2 να ζηλέψουν. Μη σας φοβίζει ο λειψός προκάτοχός του. Εδώ μιλάμε για δύο εντελώς διαφορετικά παιχνίδια (από πλευράς gameplay τουλάχιστον).

Για να είμαστε όμως ειλικρινείς, το Gex 3D δεν είναι εντελώς άσχετο με τον προκάτοχό του. Ισα-ίσα, μια προσεκτική ματιά είναι αρκετή για να αποδείξει ακριβώς το αντίθετο. Το παιχνίδι αναφέρεται στον Gex και τον θανάσιμο αντίπαλό του Rez. Στην ουσία μιλάμε για ένα αντίγραφο της πρώτης έκδοσης της οποίας οι ιδέες και τα θέματα έχουν προσαρμοστεί στην αναγκαία τρίτη διάσταση. Ο κωμικός και δραματικός χαρακτήρας του να εξερευνά την



ηλεκόραση και τις εκπομπές της μέσα σε ένα βιντεοπαιχνίδι, η πραγματική ουσία του γνήσιου Gex, έχει εξαντληθεί σε αυτό το sequel. Αναμφισβήτητα είναι το παιχνίδι πάνω στο οποίο η Crystal Dynamics δούλευε για πάνω από πέντε χρόνια...

Όλα Για Όλα

Ελευθερωμένος πλέον από τα δεσμά των δύο διαστάσεων, ο Gex είναι μια πολύ ευτυχισμένη σαύρα, καθώς μπορεί να αναπηδά με την ουρά του και να ρίχνει κλωτσιές μέσα σε έναν τηλεοπτικό κόσμο ψάγοντας για τηλεχειριστήρια που θα τον μεταφέρουν από κανάλι σε κανάλι πίσω από τα ίχνη του Rez. Ο Gex είναι ένα πραγματικό έργο τέχνης, λεπτομερώς σχεδιασμένος με τέλειο animation. Το δε περιβάλλον του χαρακτηρίζεται από υπέροχες τοποθεσίες με λεπτομερή σχεδίαση. Τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά κάνουν το Cτος να μοιάζει με κακόγουστο αστέιο.

Και ενώ ο Cτος περιπλανιέται στον πολύχρωμο κόσμο του ο οποίος αποτελείται από απλά κτίσματα, ο Gex σκαρφαλώνει σε τοίχους και παραμονεύει στις γωνίες περιτριγυρισμένος από άψογα φωτεινά εφέ που πλησιάζουν σε ρεαλισμό αυτά του Mario 64. Όταν παραμένετε ακίνητοι, τα

animations δεν "παίζονται" και διαμορφώνονται

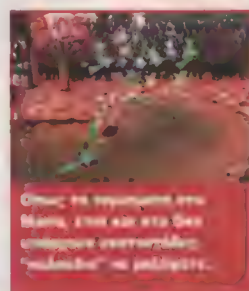
ανάλογα με τον κόσμο που εξερευνά ο Gex. Έτσι, στο επίπεδο της disco η άτακτη σαύρα θα αρχίσει τα χορευτικά σε στιλ John



ΒΡΑΧΥΚΥΚΛΩΜΑ

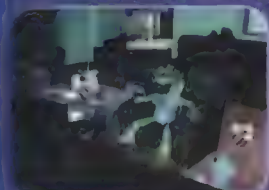


ΑΠΟ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΗΣ DISCO Η ΣΑΥΡΑ ΠΕΡΙΠΛΑΝΙΕΤΑΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΚΟΣΜΟ ΠΟΥ ΕΞΕΡΕΥΝΑ Ο GEX. ΕΤΣΙ, ΣΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΗΣ DISCO Η ΑΤΑΚΤΗ ΣΑΥΡΑ ΘΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΑ ΧΟΡΕΥΤΙΚΑ ΣΕ ΣΤΙΛ JOHN



Ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ...

ΤΟ GEX 3D ΑΠΑΡΧΙΣΤΑΙ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΡΟΚΑΤΟΧΟΥ ΤΟΥ. ΟΛΑ ΑΡΧΙΣΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΑΓΩΓΗ ΤΟΥ GEX ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΑΠΟ ΔΥΟ ΜΑΥΡΟΝΤΥΜΕΝΟΥΣ ΑΝΤΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΟΛΙΣΜΟ ΤΟΥ "ΛΟΓΑΡΟΥ ΤΩΝ ΜΕΔΙΑ" REZ. ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΠΑΘΙΑΣΜΕΝΟΙ ΟΙ ΚΑΤΑΙΣΚΥΑΙΣΤΕΣ ΜΕ ΤΑ ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ ΤΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ; ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΝ ΩΣ ΤΟ ΜΟΝΟ ΜΕΣΟ ΑΠΟΚΤΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΜΠΕΡΙΟΝ Η ΑΠΑΛΑ ΤΟΥΣ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΚΑΘΑΝΤΑΙ ΑΡΑΧΤΟΙ ΣΕ ΘΝΑΝ ΚΑΝΑΛΕ, ΧΑΖΕΥΟΝΤΑΣ ΑΝΔΕΙΣ ΚΑΙ ΚΑΤΕΒΑΖΟΝΤΑΣ ΚΟΥΤΕΣ ΜΠΙΡΕΣ!



ΠΙΣΩ ΣΤΑ ΠΑΛΙΑ, Ο GEX ΒΑΣΠΕΙ ΑΝΩΤΟΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, ΜΕΧΡΙ ΠΟΥ...

...ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΔΥΟ ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΥ ΑΝΑΦΕΙΣΟΥΝ ΝΑ ΒΡΕΙ...

...ΤΟΝ REZ, ΤΟ "ΒΑΡΕΝΟ ΤΩΝ ΜΕΔΙΑ" ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΚΥΡΙΑΡΧΗΣΕΙ ΣΤΑ ΚΑΝΑΛΙΑ.

Η ΒΙΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΞΕΙΣΘΑΛΕΙΣ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ GEX...

...ΟΜΩΣ ΤΑ ΜΕΤΡΗΤΑ ΜΠΟΡΟΥΝ, ΜΑΖΙ ΜΕ ΘΝΑ ΚΟΙΤΟΥΜΙ. ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ...

ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

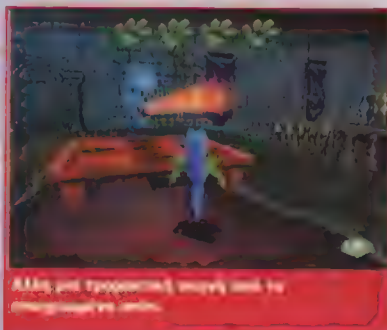
[illegible]

ΤΑ ΠΕΡΙΕΡΓΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

ΟΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΣ ΣΙΚΗΝΕΣ ΣΑΥ
ΠΡΟΙΔΕΥΟΝΤΑΙ ΤΟ ΤΙ ΘΑ
ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ



ΦΥΣΙΚΑ ΟΙ ΠΙΝΑΚΙΔΕΣ ΑΛΛΑΖΟΥΝ
ΕΥΧΕΩΣ, ΟΠΟΤΕ ΔΥΧΗΝΙΑΤΕ...



P Τρανολτα, ενώ στο διαστημικό επίπεδο, αν την αφήσετε ακίνητη για παραπάνω από δύο δευτερόλεπτα, θα κουνά το ξίφος φωτός με μανία. Είναι αδύνατο να μη σάς πάρουν τα γέλια με τη συνεχή επειδείγμανία και τον ενθουσιασμό της. Επιπλέον κινείται πολύ γρήγορα. Παρά τον πολύπλοκο και συχνά πελώριο σχεδιασμό των επιπέδων, ο Gex μπορεί να μετακινείται με τεράστια άνεση κάνοντας τη Λαο του TR2 να μοιάζει καρφωμένη στο πάτωμα. Η Crystal Dynamics έκανε υπέροχη δουλειά στην κατασκευή της μηχανής των γραφικών



ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ...

ΕΥΑΓΓΕΛΙΟ ΑΝΘΡΩΠΟΥ
ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΚΛΗΣΙΑΝ ΤΗΣ ΠΟΛΕΩΣ ΤΗΣ ΚΑΡΘΑΓΙΝΗΣ

110 Six 1/2" x 7/8" F-447

ĐI SẼ TỰ HÀO VÀ MỖI LÚT TRƯNG TỰ HÀO
 ĐANG LƯU LẠI MÀ CHỈ ĐANG ĐANG
 HỒN ĐANG TỰ HÀO VÀ TỰ HÀO ĐANG
 ĐANG TỰ HÀO VÀ TỰ HÀO ĐANG TỰ HÀO
 ĐANG TỰ HÀO VÀ TỰ HÀO ĐANG TỰ HÀO
 ĐANG TỰ HÀO VÀ TỰ HÀO ĐANG TỰ HÀO



© 2004 Sony Music Entertainment Inc. All rights reserved. Reproduction in whole or in part without permission is prohibited. All other marks and names are the property of their respective owners.

"Ο ρυθμός των frames δεν πέφτει σε κάτω από τριάντα το δευτερόλεπτο."

για την οποία είναι και πολύ περήφανη. Η "έξυπνη" κάμερα τραβιέται πίσω έτσι, ώστε να μπορείτε να βλέπετε με τον καλύτερο τρόπο τι γίνεται τριγύρω σας.

Σε αντίθεση με πολλά άλλα παιχνίδια του είδους, εδώ βλέπετε τα αντικείμενα που σας πλησιάζουν από αρκετά μακριά και δεν ξεπηδάνε ξαφνικά μέσα στην οδό. Αντίθετα, όταν απομακρύνεστε από αντικείμενα, τα βλέπετε να εξασθενούν σιγά-σιγά στον ορίζοντα προσδίδοντας μεγάλη αίσθηση του βάθους. Φυσικά, όλα αυτά δεν γίνονται σε βάρος των frames, αφού ο ρυθμός τους δεν πέφτει σε κάτω από τριάντα το δευτερόλεπτο. Είναι εμφανής η μεγάλη προσπάθεια που έγινε για την τελειοποίηση της engine του παιχνιδιού που κάνει τους πρόσφατους ανταγωνιστές του, όπως το

REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE: Via del Lavoro, 10 - 00198 Roma
Tel. 06 / 7711111 - Telex 320321 - Telefax 06 / 7711112

2006 October 24, 2006

[illegible]

**ΑΓΝΩΣΤΕ ΤΑ ΦΩΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΤΕ
ΚΑΤΙΧΟΝΤΑΣ ΤΟ ΝΤΟΜΙΝΟ**

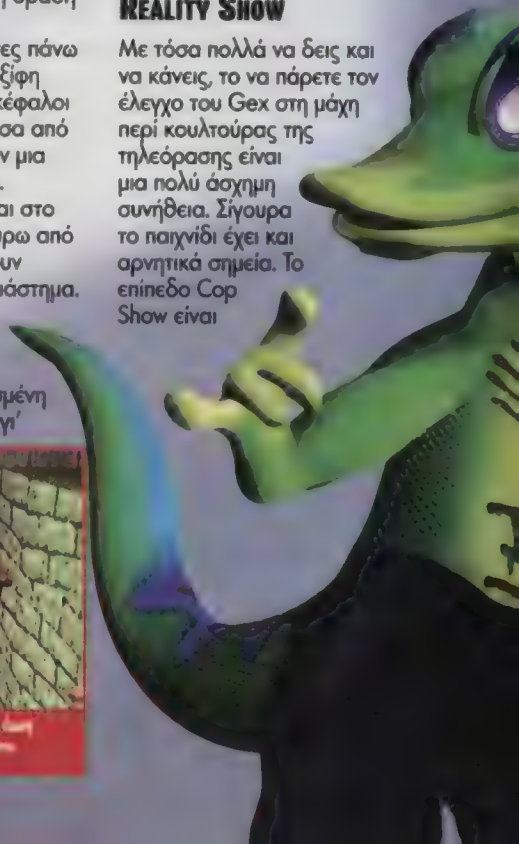


KANETE TA KATAΛOΓHA ΔΑΝΕΥΣΤΑ ΓΙΑ ΝΑ
ΟΡΘΩΤΕ ΤΟ ΑΛΛΑΞΟΜΕΝΟ ΑΡΙΘΜΟΤΙ

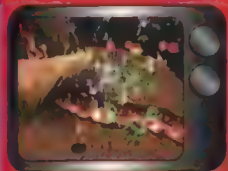


ΑΥΤΟ ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ
ΣΤΟ ΑΚΥΡΩΘΕΝΗΜΕΝΟ

Με τόσα πολλά να δεις και να κάνεις, το να πάρετε τον έλεγχο του Gex στη μάχη περί κουλτούρας της τηλεόρασης είναι μια πολύ άσχημη συνήθεια. Σίγουρα το παιχνίδι έχει και αρνητικά σημεία. Το επινέδο Cop Show είναι



ROCK'N'ROLL

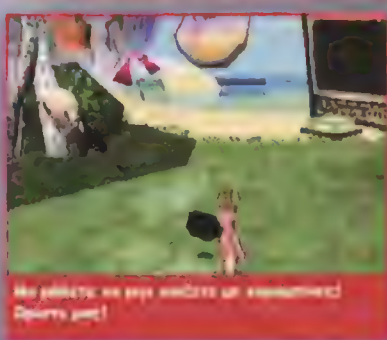
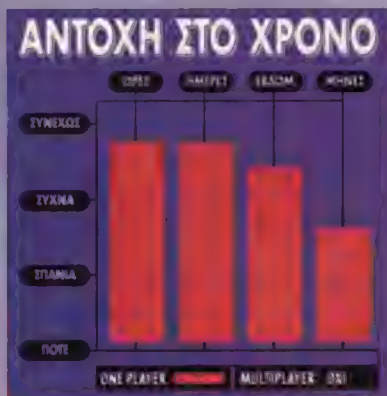


ΤΟΤΕ ΔΕ Η ΕΠΕΛΕΞΗ ΤΗΣ ΚΑΡΕΚΛΗΣ ΣΤΟ JUBILEE PARK, Ο ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΞΙΜΟΣ. ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΔΕ ΤΑ ΠΡΟΣΧΕΔΙΑΣΜΕΝΑ ΣΚΗΝΙΑ ΚΑΙΝΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΝΑ ΔΕΙΧΝΕΤΑΙ ΑΤΙ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΩΝ "ROCK" ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥΤΕΡΟ ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΟ. ΑΛΛΑ ΟΜΩΣ ΜΕ ΑΥΤΟ, Ο ΠΕΛΤΕΣ ΚΥΡΙΟΣ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΕΤΑΙ. ΦΩΝΗ, ΚΟΙΝΩΝ ΕΝΑ ΔΕΛΤΟ ΒΕΛΛΑΔΟΝ ΜΕΤΕ ΤΗΝ, ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟΝ ΚΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ, ΑΡΧΗΝΟΝΤΕΣ ΣΑΕ ΝΑ ΠΡΑΞΕΙΣ ΣΥΝΕΡΓΙΑ ΠΑΝΤΕΣ ΑΝΕΚΑ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΡΑΝΕΙΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΥΣΙΑ. ΕΝΑ ΑΛΛΟ ΚΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ, ΤΗΝ ΤΕΛΕΣ ΑΡΧΕΤΟ ΑΠΟ ΟΥΔΕΚΑ ΑΝΑΡΧΙΚΟΝ ΑΠΟ ΤΟ ΜΑΝΟ ΕΣΤΙΝ, ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΙΣΤΩΣΕΙΣ ΟΤΙ ΜΕΤΕΡΕΣ ΦΟΡΕΣ ΕΠΙΣΤΑΤΕΣ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΕΡΓΙΑ ΑΝΕΚΟΝ ΝΑ ΑΔΕΛΦΕΥΕΙΣ ΜΕΤΕΡΕΣ. ΑΥΤΟ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΙΑ ΜΕ ΚΑΠΟΝΕΣ ΣΑΛΑΤΕΡΑ ΜΕΤΕΡΕΣ ΠΡΟΣΤΗΡΕΣ, ΜΕΤΕΡΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΛΩΝ ΝΑ ΣΑΣ ΟΜΙΛΕΙΣΤΕ ΣΕ ΜΕΤΕΡΕΣ ΑΝΤΙΣΤΑ ΔΙΑΔΕΔΑΓΜΕΝΕΣ ΑΝΟΜΕΣ ΣΑΕ.

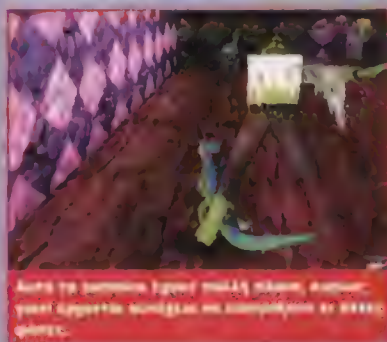


ασυγχώρητα σύντομο, μερικά από τα bonus games έχουν περισσότερα αστέρια παρά δράση και οι υποσχόμενες πίστες του Gexzilla είναι μια απογοήτευση - ωστόσο τα θετικά σημεία σίγουρα νικούν με άνεση τα αρνητικά. Το καλύτερο το κρατά το παιχνίδι για το τέλος. Ναι, μιλάμε για την τελική αναμέτρηση του Gex με τον Rez. Η ένταση που θα νιώσετε όταν οι πύραυλοι του Rez θα κλειδώνουν πάνω στο σώμα του Gex καθώς ο τελευταίος θα τρέχει πανικόβλητος θα είναι απίστευτη.

Γενικά το σενάριο του Gex 3D είναι ίσως το στοιχείο που του δίνει τόσο μεγάλη αξία. Ο κόσμος της τηλεόρασης πάντα προκαλούσε το ενδιαφέρον όλων. Όσοι παρακολουθούσατε παλιές τηλεοπτικές εκπομπές με μανία, σίγουρα θα θυμηθείτε τα παλιά όταν παίξετε το Gex. Ο ειρωνικός χαρακτήρας του και το έξυπνο χιούμορ το κάνουν, αν όχι εθιστικό, πολύ συναρπαστικό. Θα βρεθείτε σε ορισμένα σημεία να γελάτε μόνοι σας με αυτά που λέει η φλύαρη σάουρα. Η Crystal Dynamics μας τα έδωσε όλα από το τίποτα. Ξεκινώντας από ένα



μάλλον αποτυχημένο platform δύο διαστάσεων κατάφερε να το μετενσαρκώσει στην τρίτη διάσταση κλέβοντας στοιχεία από παλιές κακόγουστες ταινίες και διακεκριμένα παιχνίδια του είδους. Ο χαρακτήρας που όλοι φαίνονταν να είχαν ξεχάσει (μιλάμε ασφαλώς για τον Gex) μπορεί να αποδειχτεί ο εμπορικότερος για τη Sony αυτήν τη χρονιά. Σίγουρα από το Gex λείπει ένα βασικό χαρακτηριστικό που έχουν τα αγαπημένα μας παιχνίδια στο PlayStation. Αυτό έχει να κάνει με μια γυναικεία παρουσία γύρω στο 1.80, με ορειβατικές μπότες, πολύ κοντά παντελόνι και δύο πιστόλια στα χέρια. Ναι, πάλι για το Tomb Raider μιλάμε,



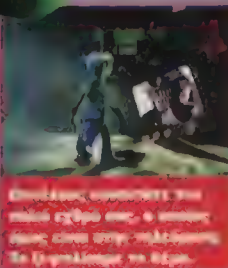
αφού, γιατί να το κρύψουμε, εδώ στο "Pixel" είμαστε όλοι οπαδοί της Lara. Τι να κάνουμε, προς το παρόν θα βολευτούμε με τη σάουρα, ελπίζουμε όμως το Gex 3, αν ποτέ βγει, να έχει guest star τη Lara.

P

TAKEAWAY



ΜΕΤΕΡΕΣ ΜΕΤΕΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΡΧΗΝΟΝΤΕΣ ΠΑΡΑΚΑΛΩΝ ΤΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΣΚΗΝΙΑ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΚΗΝΟΝ ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΙΝΕΙ ΜΕΤΕΡΕΣ ΚΑΙΡΟ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟ ΠΡΑΞΕΙΣΤΕ ΑΡΧΗΝΟΝ. ΥΠΕΡΕΡΕΣ ΑΡΧΗΝΟΝ ΑΠΟΚΟΜΕΣ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ. ΠΑΝΤΟΣ ΤΟ "ΚΥΡΙΟΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΣΕΩΝ ΔΡΑΚΟΝ" ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΣΚΟΝΟΤΕΡΗ, ΑΝ ΚΑΙ Η ΚΑΤΑΤΑΞΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙΣΤΕ ΣΤΕ ΠΥΡΑΜΙΔΕΣ ΕΙΝΑΙ ΕΙΝΑΙ ΔΙΣΚΟΝΟΤΕΡΗ ΚΑΙ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΥΠΟΜΟΝΗ.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	100%
ΗΧΟΣ	100%
GAMEPLAY	100%
ΑΝΤΟΧΗ	100%

92%

Το καλύτερο platform της αγοράς.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Crash Bandicoot 2
Croc

1080° SNOWBOARD

ΜΠΟΡΕΙ Ο ΜΑΪΟΣ ΝΑ ΜΑΣ ΕΡΧΕΤΑΙ (ΕΜΠΡΟΣ ΒΗΜΑ ΤΑΧΥ...), ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΒΛΕΠΩ ΟΛΟΥΣ ΝΑ ΠΑΙΡΝΟΥΜΕ ΤΑ ΒΟΥΝΑ.

Μια και χιόνισε...

Προτού γράψω σποδήποτε για το παιχνίδι, επιτρέψτε μου μία σύντομη αναδρομή. Οχι, δεν θα γράψω απολύτως τίποτε για την ιστορία και τις καταβολές του αθλήματος, αλλά θα περιοριστώ σε προσωπικά στοιχεία. Για να τραβήξω δε την προσοχή σας, ξεκινώ ως εξής: ΜΙΣΩ ΤΟΥΣ SNOWBOARDERS!!! Είναι στην πλειονότητά τους κακομαθημένοι φιγουρατζήδες που σπαταλάνε χρόνο και χρήμα επιδεικνύοντας τα - υποτιθέμενα- προσόντα τους σε κάτι απολύτως άχρηστο. Για να μην αναφερθώ στο ότι ανεξαρτήτως μάρκας τα αδιάβροχα είναι πάντα αδιάβροχα. LOSERS!

Ξέρω πως με αυτά που γράφω όλοι οι snowboarders θα με βάλουν σίγουρα στο μάτι και θα δελήσουν να με εκδικηθούν. Σκασίλα μου! Το πολύ-πολύ να με στραβώσουν με τα αντικαθηκτικά

Memory Options



Memory: Σώζει προσβάσιμες πίστες, χρόνους ρεκόρ ή μία παλιά διαδρομή.
Controller Pack: Όχι

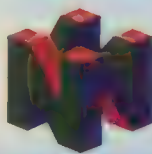
φωσφορίζε ρουχαλάκια τους ή να με αναγκάσουν να φορέσω τα ηλθίδα γυαλιά τους.

Υστερα από όλα αυτά, πολύ θα εκπλαγούν αν μάθουν ότι σχεδιάζω εκδρομές στα χιόνια, ότι "ξεσκονίζω" τις αναμνήσεις μου από τα skateboards και ότι ψάχνω για σανίδες. Φυσικά, είναι βέβαιο ότι, αν ακούσω έστω και έναν ανόητο φιγουρατζή να προσπαθεί να μιλήσει με προφορά Καλιφορνέζου surfer, θα... κάνω εμετό και θα πάρω το πρώτο μεταφορικό μέσο που θα βρω μπροστά μου για να γυρίσω σπίτι μου. Ποιος ο λόγος για τη μεταστροφή μου αυτή; Μα, φυσικά, το καινούριο παιχνίδι της Nintendo "1080 Snowboarding" (προφέρεται "10-80" και όχι "χίλια

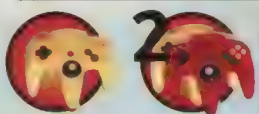


ογδόντα"), μία παραγωγή της εταιρίας που κατασκεύασε το "Wave Race" και μία ενδιαφέρουσα στροφή από τα... χαζοχαρούμενα παιχνίδια στα οποία η Nintendo μας είχε συνηθίσει.

Όσοι από εσάς έχετε παίξει το "Wave Race" είστε σε θέση να μαντέψετε τι θα βρείτε σε



Εύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος παιχνιδιού: Αθλητικό
Παίκτες: 2



Το έμπειρο δάκτυλό σας σπρώχνει με την ίδια. Ο Disc φοιτάει στα 64 megabit με 16 tracks ανά επίπεδο/κλίμακα.

BOARDING



ΟΙ ΦΙΓΟΥΡΑΤΖΗΔΕΣ

ΤΟ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΕΤΟΙ, ΚΤΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΡΟΥΧΑ ΠΟΥ ΘΥΝΙΖΟΥΝ ΣΗΜΑΔΟΥΡΕΣ, ΦΟΡΑΝΕ ΓΥΑΛΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΑΙΡΙΑΖΑΝ ΣΕ COSPLAY ΠΟΛΕΜΙΚΟΥ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ. ΘΑ ΤΟΥΣ ΒΡΕΪΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΚΑΛΥΒΑ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΣΕΔΙΠΑΝΟΥΝ ΟΛΗ ΤΗ ΜΑΤΑΙΟΔΟΣΙΑ ΤΟΥΣ. ΦΥΣΙΚΑ, Ο ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΕΑ ΤΩΝ SNOWBOARDERS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΚΑΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ, ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΣΗΜΑΣΙΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΠΟΙΟΝ ΘΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ.



ROB HAYWOOD

ΧΩΡΑ: ΗΠΑ

ΑΤΑΚΕΣ: "WHAT'S UP", "LET'S GO"

ΦΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΦΟΡΑ ΓΥΑΛΙΑ ΗΛΙΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΤΑ ΣΗΜΑΔΙΑ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΔΕΝ ΘΕΛΙΟΝΤΑΙ ΣΤΟ SNOWBOARD ΑΛΛΑ ΣΤΙΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΧΤΥΠΑ

ΣΤΙΑ: ΤΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ



KENSUKE KIMACHI

ΧΩΡΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ

ΑΤΑΚΕΣ: "HMM?", "YOSH"

ΦΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΜΑΛΛΙΝΑ ΚΑΠΕΛΑ ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΛΟΥΤΡΙΝΟ ΑΓΙΟ ΒΑΣΙΛΗ

ΣΤΙΑ: ΤΕΛΕΙΟ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ



DION BLASTER

ΧΩΡΑ: ΑΓΓΛΙΑ

ΑΤΑΚΕΣ: "YO", "AWRIGHT MAN"

ΦΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΤΑ ΜΠΟΥΦΑΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΗΡΩΑ ΤΟΥ STAR TREK

ΣΤΙΑ: ΤΑΧΥΤΑΤΟ



AKARI HAYAMI

ΧΩΡΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ

ΑΤΑΚΕΣ: "HIII", "O.K."

ΦΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΛΕΜΟΝΙ

ΣΤΙΑ: ΠΟΛΥ ΣΤΑΘΕΡΟ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΓΡΗΓΟΡΟ



RICKY WINTERBORN

ΧΩΡΑ: ΚΑΝΑΔΑΣ

ΑΤΑΚΕΣ: "YEAH!", "SHURARDIT"

ΦΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΑΓΟΥΡΟ ΛΕΜΟΝΙ

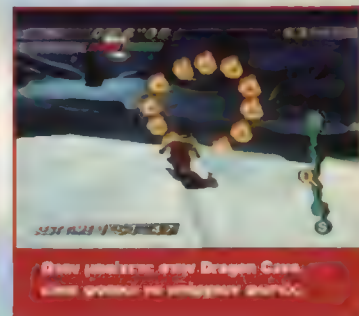
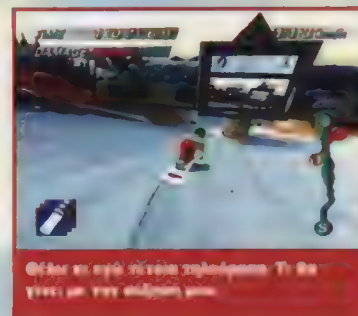
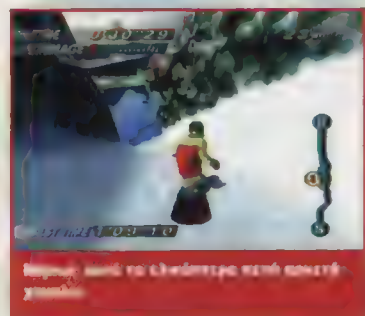
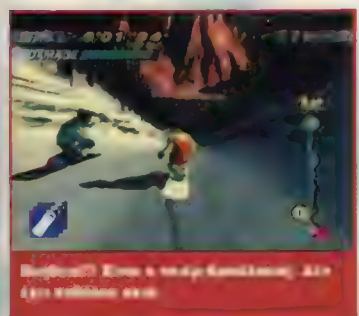
ΣΤΙΑ: ΠΗΔΑ ΠΟΛΥ ΚΑΙ ΨΗΛΑ

αυτό το παιχνίδι. Όσοι πάλι δεν έχετε ιδέα για τι πράγμα μιλάμε επιτρέψτε μου να σας βοηθήσω λέγοντάς σας ότι, αν περιμένετε δεκάδες διαφορετικές πίστες, θα απογοητευτείτε. Το "1080"

περιέχει μόλις 6 πίστες συν 1-2 πίστες εκπαίδευσης και 1-2 πίστες ακροβατικών.

Αυτό που σίγουρα θα βρείτε είναι η πλέον ρεαλιστική εξομοίωση του

αθλήματος, που δεν απαιτεί εκ μέρους σας να ντυθείτε σαν καραγκιόλης και να δαπανήσετε ολόκληρο μηνιάτικο για την αγορά ανόητων γυαλιών.



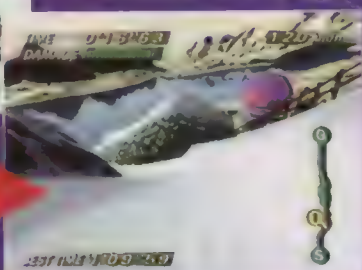
ΔΙΑΔΡΟΜΗ 1: CRYSTAL LAKE

ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΚΑΛΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΚΑΙΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΧΩΡΙΣ ΘΕΒΑΙΑ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΗ - ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΠΑΔΟΥΝ ΣΤΟ ΧΙΩΝΙ ΤΟΥΣ ΑΠΡΟΣΕΚΤΟΥΣ. ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΟΙ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ. ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΟΜΩΣ ΠΩΣ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΕΡΗ.

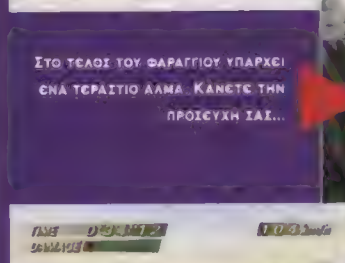


ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ, ΜΕ ΤΗ ΛΙΜΝΗ ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ. ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, Η ΟΠΤΙΚΗ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ.

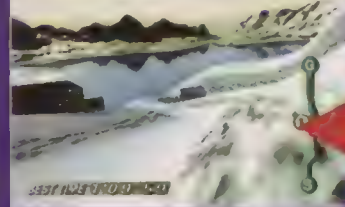
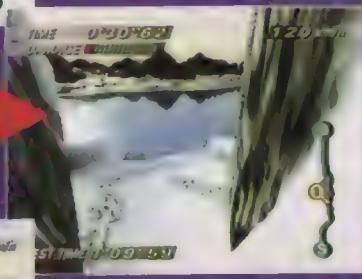
ΔΕΝ ΤΟ ΠΙΣΤΕΥΩ... ΕΝΑ ΑΠΟΣΤΑΤΟ! ΔΕΝ ΕΧΩ ΣΑΠΑΔΙΣ ΚΑΤΙ ΠΑΡΟΜΟΙΟ ΣΕ ΑΛΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



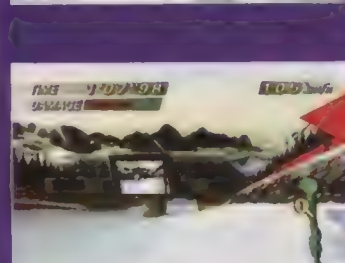
ΤΟ ΦΑΡΑΓΓΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΟΤΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ. ΤΟ ΧΙΩΝΙ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΝΩΜΑΛΙΕΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΑΓΚΑΛΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ ΣΕ ΧΡΟΝΟ ΡΕΚΟΡ. ΤΟ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ "TIME ATTACK".



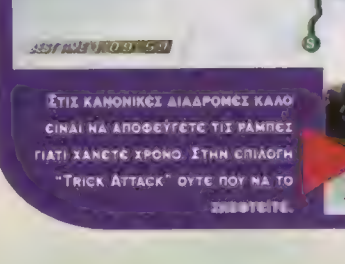
ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΦΑΡΑΓΓΙΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΛΑΜΑ. ΚΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΕΥΧΗ ΣΑΣ...



Η ΦΑΝΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΠΕΤΡΟΥΛΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΒΓΑΖΟΥΝ ΣΕ ΜΙΑ ΡΑΜΠΑ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΜΙΑ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ "ΚΑΒΑΛΗΣΤΕ" ΤΗ ΔΕΞΙΑ ΑΚΡΗ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ.



ΟΤΑΝ ΔΕΙΤΕ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΘΗΛΕΟΡΑΗ, ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΟΝΤΑ. ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ ΦΩΝΑΣΤΕ: "ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΝΑΜΑ, ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΘΗΛΕΟΡΑΗ!".



ΕΙΣ ΤΙΣ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΕΤΕ ΤΙΣ ΡΑΜΠΕΣ ΓΙΑΤΙ ΧΑΝΕΤΕ ΧΡΟΝΟ. ΣΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ "TRICK ATTACK" ΟΥΤΕ ΠΟΥ ΝΑ ΤΟ ΞΕΦΥΣΙΤΕ.



ΑΝΑΛΟΓΙΕΣ

Για άλλη μία φορά η Nintendo αποδεικνύει ότι η απόφασή της να συμπεριλάβει στο χειριστήριο του N64 τον αναλογικό μοχλό ήταν η τελειότερη κίνηση που θα μπορούσε ποτέ να κάνει. Ο έλεγχος που ασκείται επί των διαγωνιζομένων είναι με μία λέξη "τέλειος". Το ίδιο αποτέλεσμα με τον ψηφιακό σταιρό θα ήταν -αν μη τι άλλο- αδύνατο. Μεγάλη προσοχή, εξάλλου, έχει δοθεί από τους προγραμματιστές στην ισορροπία των snowboarders. Η στροφή δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση όσο ακούγεται, γιατί δεν αρκεί η κίνηση του μοχλού δεξιά και αριστερά. Ο αναλογικός μοχλός χρησιμοποιείται προκειμένου να αλλάξει η γωνία κλίσης και το κέντρο βάρους του αθλητή,

γεγονός που εξασφαλίζει μία υπέροχη αίσθηση ρεαλισμού. Όταν τρέχετε με περισσότερο από 200 km/h, εκτός από δυσάρεστες... επαφές (με δέντρα, βράχους κ.ά.) έχετε τον απόλυτο έλεγχο. Γέρνοντας λίγο μπροστά ή πίσω τις περισσότερες φορές ελέγχετε την κατάσταση. Αν, όμως, η επικείμενη στροφή απαιτεί δραστικότερα μέτρα, τότε δεν έχετε παρά να αυξήσετε την κλίση σας. Φθάνοντας το όριο της κλίσης, ο αθλητής σας θα... πατινάρει. Αντί, δηλαδή, να κινείται με το φαρδύ μέρος της σανίδας θα χρησιμοποιεί τις άκρες της. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παίρνονται ευκολότερα οι κλειστές στροφές, με την αναπόφευκτη φυσική μείωση της ταχύτητας. Πατώντας το Z, ο σκιέρ κάθεται. Αποτέλεσμα; Αύξηση της ταχύτητας αλλά και μεγαλύτερη δυσκολία στις

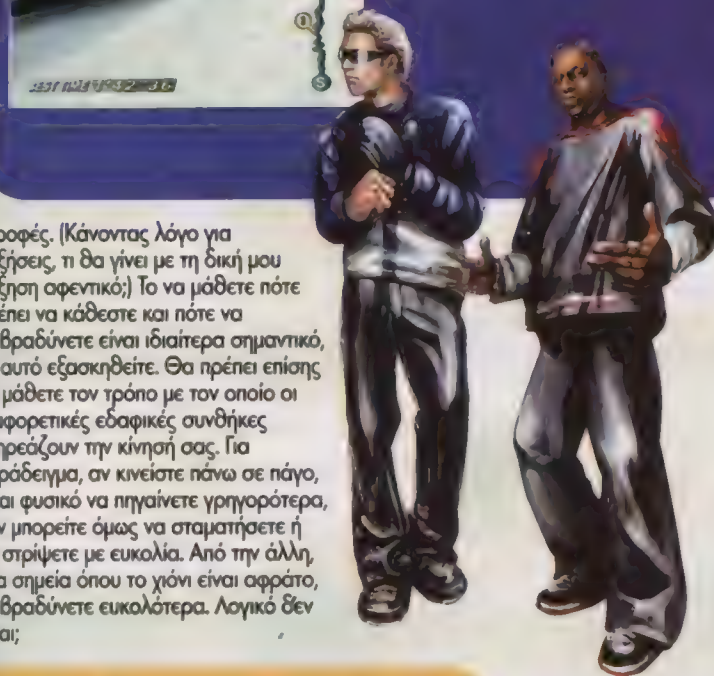
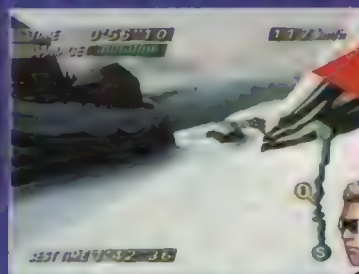


ΔΙΑΔΡΟΜΗ 2: CRYSTAL PEAK

ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΩΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΗΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΠΙΣΤΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΟ ΤΗΝ ΔΑΝΟΣΙΑ, ΣΥΝΑΝΤΗΘΥΝΤΑΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ.



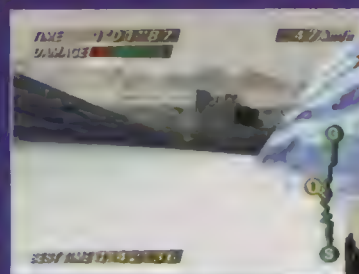
ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΤΟΥΝΕΛ ΘΑ ΔΥΣΚΕΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ. ΚΑΝΟΝΙΣΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΑΚΑΡΩΣΕ ΣΤΟ ΤΑΒΑΝΙ.



ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΔΕΣΤΗΡΙΑ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΥΧΑΙΡΙΑ ΓΙΑ ΜΕΡΙΚΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΓΝΟΗΣΤΕ, ΟΜΩΣ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΣΤΑΚΗΣΕΤΕ.



ΑΥΤΑ ΤΑ ΒΡΑΧΑΚΙΑ ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΥΝ ΜΙΑ ΔΙΧΑΛΑ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ. ΓΙΑ ΜΙΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΦΟΡΑ Η ΕΥΚΟΛΩΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΕΡΗ.



ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟ ΓΚΡΕΜΙΣΤΕ, ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΣΚΙΝΗΧΕΤΕ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΜΟΡΤΕΡΑ. ΑΝ ΔΕΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΣΤΕ, ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΕΤΕ ΤΟ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΩΝΙ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΠΟ ΚΑΤΟ.



ΜΕΤΑ ΤΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΓΝΩΣΤΗ ΜΑΣ ΘΛΑΣΘΡΑΞΗ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΩΡΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΡΑΜΠΕΣ.

ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΚΑΛΥΜΜΕΝΗ ΜΕ ΠΑΓΟ, ΓΕΓΟΝΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΥΨΗΛΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ. ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΙ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ ΤΗΣ NINTENDO.



ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΩΤΕΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ. ΤΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΟΛΟΥ ΣΥΚΟΛΑ. ΠΡΟΣΠΑΘΗΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ. ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΤΕ ΝΑ ΠΡΟΣΕΙΣΘΕΤΕ ΣΕ ΜΑΛΑΚΟ ΧΙΩΝΙ, ΓΙΑΤΙ ΚΙΝΔΥΝΕΥΕΙ ΝΑ ΣΠΑΣΕΙ Η ΣΑΝΙΑ ΣΑΣ.



στροφές. (Κάνοντας λόγο για αυξήσεις, τι θα γίνει με τη δική μου αύξηση αφεντικό;) Το να μάθετε πότε πρέπει να κάδεστε και πότε να επιβραδύνετε είναι ιδιαίτερα σημαντικό, γι' αυτό εξασκηθείτε. Θα πρέπει επίσης να μάθετε τον τρόπο με τον οποίο οι διαφορετικές εδαφικές συνθήκες επηρεάζουν την κίνησή σας. Για παράδειγμα, αν κινείστε πάνω σε πάγο, είναι φυσικό να ηγηγίνατε γρηγορότερα, δεν μπορείτε όμως να σταματήσετε ή να στρίψετε με ευκολία. Από την άλλη, στα σημεία όπου το χιόνι είναι αφράτο, επιβραδύνετε ευκολότερα. Λογικό δεν είναι;

πί των διαγωνιζομένων είναι με μία λέξη "τέλειος".

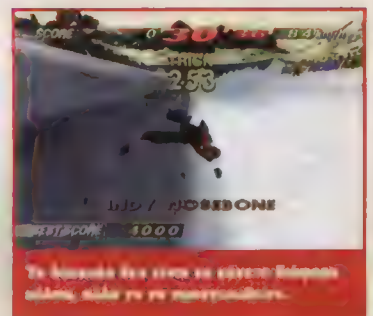


Θέλω να πω πως (τυχαία να είναι η αφορμή να πω πως δεν υπάρχει τίποτ' άλλο της ράμπας απ'... ΜΠΟΤΟΤΟΥΤΕ!

Τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά φέρνουν στην επιφάνεια ακόμη ένα θετικό σημείο: την ύπαρξη tumble pak. Είναι η πρώτη φορά που το συγκεκριμένο εργαλείο όντας βοηθά τον παίκτη, αφού οι δονήσεις του τού επιτρέπουν να αισθανθεί τι γίνεται κάτω από τα πόδια του. Φυσικά, μπορείτε να παίξετε το "1080" και χωρίς αυτό - θα μοιάζει, όμως, με πλαστική οπανακόπιτα!

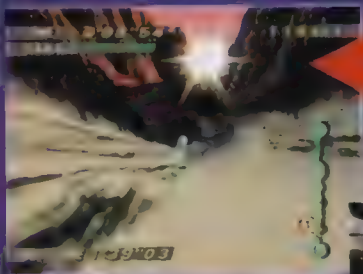
ΜΙΚΡΟΙ ΦΙΓΟΥΡΑΤΖΗΔΕΣ, ΕΤΟΙΜΟΙ;

Αν το να κινείστε ήσυχα κι ωραία στην πίστα δεν σας είναι αρκετό και θέλετε να κάνετε φιγούρα σε γνωστούς κι αγνώστους, έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε αρκετά ακροβατικά. Όσο πιο περίπλοκο είναι το κόλπο που θα καταφέρετε τόσο περισσότερους βαθμούς θα κερδίσετε. Στην επιλογή "Trick Attack" μπορείτε να τρέξετε τόσο στις κανονικές πίστες, χρησιμοποιώντας τις halfpipes και τις ράμπες που υπάρχουν ως διακοσμητικά στοιχεία στους κανονικούς αγώνες, όσο και τις ειδικές πίστες, οι οποίες είναι φτιαγμένες για να... σπάτε το κεφάλι σας κάνοντας κόλπα. Τα περισσότερα από αυτά τα κόλπα είναι εύκολο να πραγματοποιηθούν. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατάτε το B δίνοντας μία κατεύθυνση όσο είστε στον αέρα, και θα τα καταφέρετε. Αν, τώρα, θέλετε να δοκιμάσετε το κόλπο που έχει χάρισει το όνομά του στο παιχνίδι, δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε πολύ, μα πάρα πολύ. Ενώ μία απλή περιστροφή επιτυγχάνεται κρατώντας το R και σπράχνοντας το μοχλό προς τα αριστερά, για να καταφέρετε το 1080 θα πρέπει να στραμποιλίζετε τα δάχτυλά σας! Εχουμε και λέμε, λοιπόν: R και



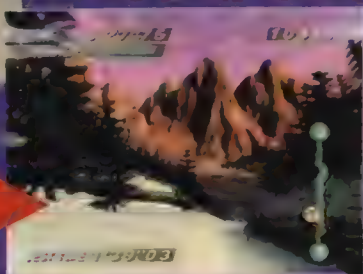
ΔΙΑΔΡΟΜΗ 3: GOLDEN FOREST

ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΡΕΞΕΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΘΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΑΝΟΙΧΤΟ. ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΡΟΧΑ. Ο ΗΛΙΟΣ ΠΟΥ ΔΕΙΞΕ ΛΟΥΞΙ ΟΛΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΥΠΕΡΧΡΟΥΣ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΥΣ. ΜΗΝ ΣΕΓΕΛΑΣΤΕΙΤΕ ΟΜΩΣ, ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΑ ΑΠΟ ΟΤΙ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ.

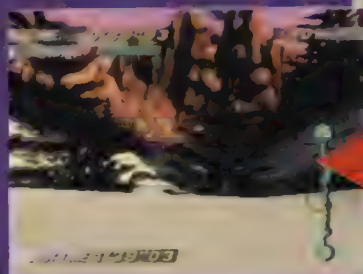


ΤΟ ΕΦΕ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΠΑΝΤΙΚΟ. ΣΕ ΜΕΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ Ο ΗΛΙΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΤΥΦΩΔΕΙΣΙ. ΕΥΤΥΧΩΣ, ΑΥΤΟ ΔΕΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ ΣΗΜΕΙΑ.

ΦΘΑΝΟΝΤΑΣ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΤΕ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΔΕΞΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ. ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΡΕΧΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΔΕΝΤΡΑ ΠΑΡΑ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΠΟΤΑΜΙ.



ΚΑΠΟΙΟΙ ΣΕΧΑΣΕ ΔΥΟ ΚΟΡΜΟΥΣ ΣΤΗ ΜΕΣΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΥΠΕΡΠΗΔΗΣΕΤΕ.



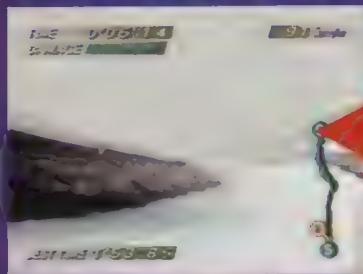
ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΟ ΝΑ ΧΩΣΕΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ. ΚΙ ΣΤΑΝ ΓΡΑΦΟΥΜΕ "ΝΑ ΧΩΣΕΤΕ", ΕΝΗΘΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ ΧΙΟΝΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΣΤΗΘΟΣ ΣΑΣ.



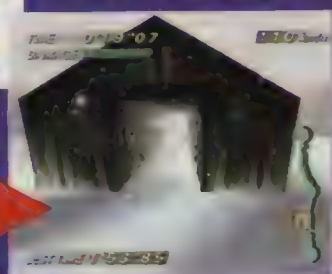
ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΙΝΔΥΝΟΣ! ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΣΕΧΑΣΜΕΝΟΣ ΚΟΡΜΟΣ. ΟΙ ΚΟΝΤΟΙ ΣΚΙΕΡ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΑΠΟ ΚΑΤΟ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ. ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΟΥΝ ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ ΙΣΤ ΑΠΟ ΚΑΡΟΥΜΠΑΛΑ, ΑΝ ΔΕΝ ΣΚΥΦΟΥΝ!

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 4: MOUNTAIN VILLAGE

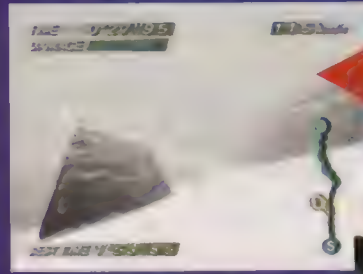
ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ, ΟΙ ΣΚΙΕΡ ΑΡΧΟΥΝΤΑΝ ΣΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ ΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΣΕΚΟΥΡΑΖΟΥΝ ΤΑ ΚΟΥΡΑΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΠΑΣΙΜΕΝΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥΣ. ΟΙ SNOWBOARDERS ΟΜΩΣ ΕΧΟΥΝ ΑΛΛΑ ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΠΙΤΑΚΙΑ.



ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΜΠΟΡΕΤΕ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΗ ΦΑΝΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΝΕΙΣΤΕ ΣΤΑ ΒΡΑΧΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΙΟ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΟΝΙ.



ΑΥΤΗ Η ΚΑΛΥΒΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΕΜΠΟΔΙΟ. ΑΝ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΜΕΣΑ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ ΤΗΣ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΗΛΗΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΓΛΙΤΩΣΕΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ.



ΑΚΡΙΒΩΣ ΜΕΤΑ ΤΟ ΔΑΜΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΒΡΑΧΙΑ. ΠΡΟΣΠΑΘΕΤΕ ΝΑ ΚΙΝΗΣΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΕΝΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΑΠΕΝΑΝΤΙ.

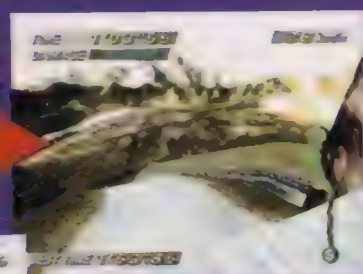


ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΠΟ ΠΑΓΩΜΕΝΗΣ ΣΠΗΛΙΔΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΣΑΣ ΝΗΥΧΟ, ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ.

P δεξιόστροφη περιστροφή του μοχλού, άλλη μία δεξιόστροφη με το B και κατόπιν άλλη μία με το Z. Αυτό σημαίνει: τρεις περιστροφές και τρία διαφορετικά κουμπιά, και όλα αυτά ενώ είστε στον αέρα. Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ. Όπως είσως καταλάβατε, θα πρέπει να κάνετε και την τέλεια προσγείωση,

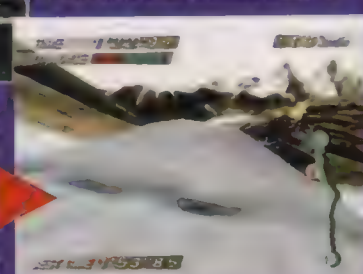
αλλιώς δεν κερδίζετε κανέναν βαθμό. Προσωπικά, δεν ενθουσιάστηκα διόλου από το συγκεκριμένο στοιχείο του παιχνιδιού. Από την άλλη, ούτε στο "Wave Race" ασχολήθηκα ιδιαίτερα με τα ακροβατικά. Όσοι αρέσκονται στο να στραμπουλάνε τα δάχτυλά τους στην προσπάθειά τους να πετύχουν το ακατόρθωτο θα το ευχαριστηθούν ιδιαίτερα.

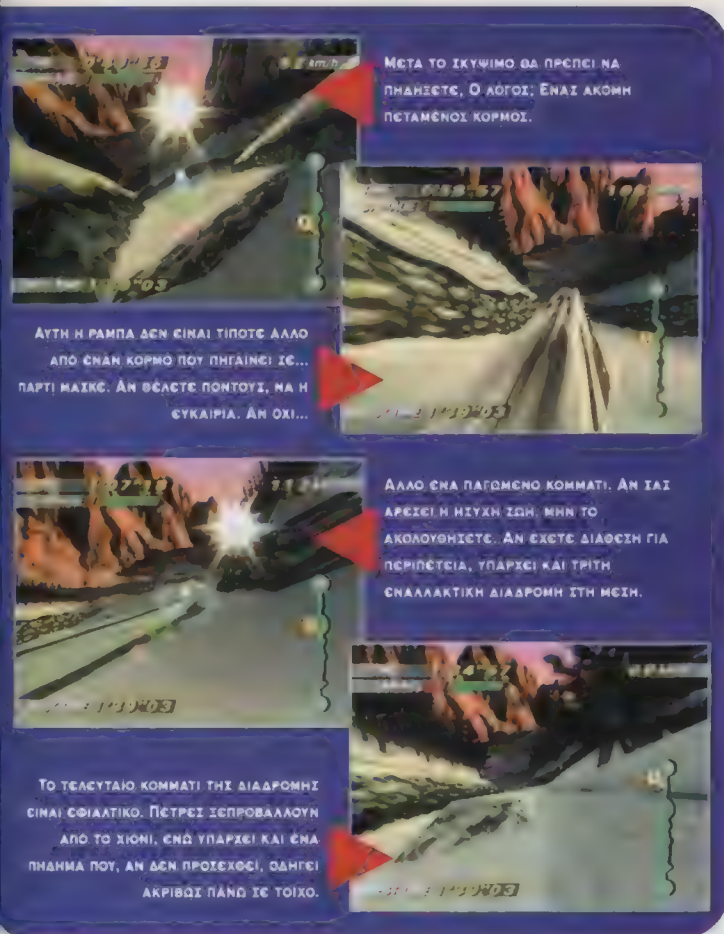
ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΑΣ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΗΛΗΜΑ. ΤΟ ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΟΝΙ, ΟΠΟΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΓΧΩΣΙΑ ΣΑΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΤΕ ΟΡΘΟΙ.



ΑΝ ΔΕΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΤΟΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ ΕΡΕΘΗΣΚΑΤΕ ΠΑΝΟ ΣΕ ΕΝΑΝ ΔΡΟΜΟ. ΠΑΡ' ΟΛΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΝΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ, ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΓΥΡΙΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΦΥΣΗΣ.

ΟΠΟΙΟΣ ΝΟΜΙΖΕΙ ΟΤΙ ΤΟ ΧΙΟΝΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ ΛΑΘΟΣ. ΑΝ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΗΝ ΠΙΝΑΚΙΔΑ, Η ΟΠΟΙΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΚΕΙ ΣΑΝ ΜΑΓΝΗΤΗΣ ΤΗ ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ, ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΑΚΑΡΕΤΕ ΣΤΑ ΣΚΟΡΠΙΣΜΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΙΣΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ.





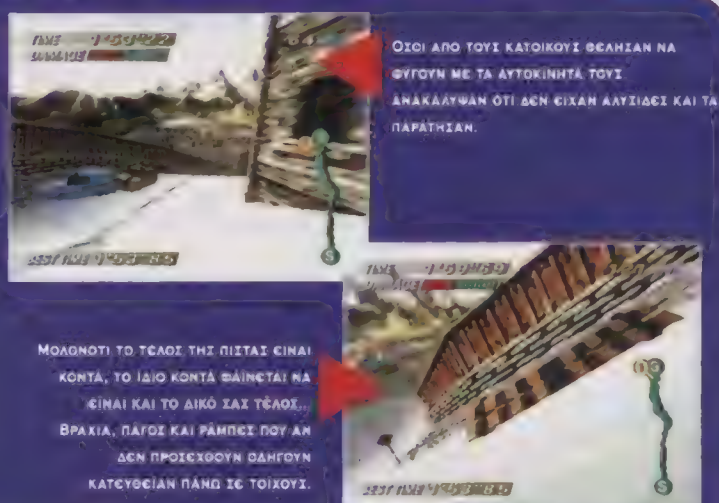
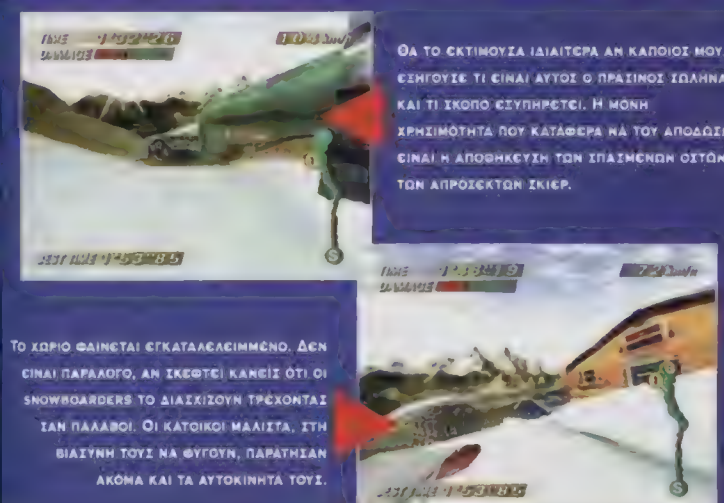
Εκτός από την επιλογή "Trick Attack" υπάρχει η "Contest". Σε αυτήν οι απλές πίστες μεταμορφώνονται σε πίστες σλάλομ, στις οποίες πρέπει να περάσετε ανάμεσα από τα σημαίακια, χωρίς να χάσετε ούτε ένα. Κάθε σημαία που σημειώνεται ως απώλεια σημαίνει πολύτιμο δευτερόλεπτο ποινή. Επιπλέον, υπάρχει η επιλογή εξάσκησης, στην οποία είναι προφανές το αποτέλεσμα, και φυσικά το διπλό (να ηχηθούν οι σάλπιγγες, παρακαλώ!).

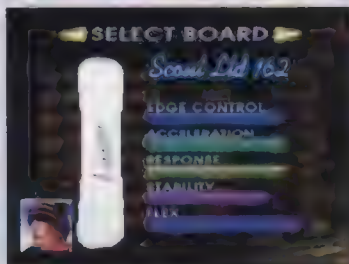
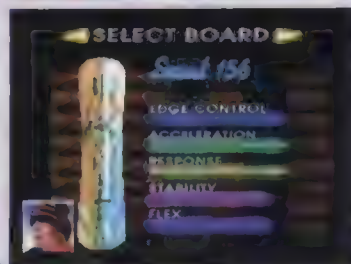
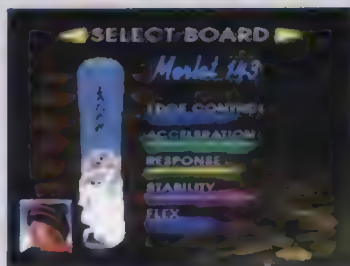
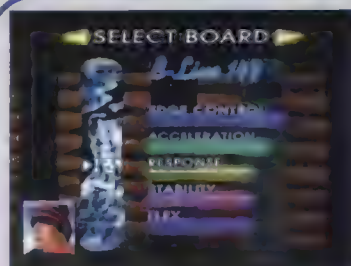
Ως θετικό μπορούμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι είναι σχεδόν τόσο γρήγορο όσο και το μονό - μόνο που λείπει η λεπτομέρεια από τα backgrounds: τα δέντρα είναι πεσμένα, οι θεατές την έχουν κοπανήσει και η ομίχλη μοιάζει να έχει κατέβει από το βουνό Turok. Ωστόσο, για να μην παραπονιόμαστε, οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει να διατηρηθεί η υπέροχη αίσθηση του ελέγχου που ασκούμε επί των σκιέρ. Μόνο αρνητικό το γεγονός ότι απουσιάζει η

επιλογή τεσσάρων παικτών. Το πιο πιθανό είναι ότι και αυτό το παντοδύναμο N64 δεν θα κατάφερνε να κινήσει τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα διατηρώντας την ταχύτητα και τον έλεγχο σε τόσο υψηλά επίπεδα.

ΠΑΛΙΟΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Αν το "1080 Snowboarding" σας φαίνεται αρκετά καλό,





ΞΑΝΙΔΩΜΑΤΑ

ΔΟΙ ΞΑΝΙΔΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΜΗΝΗΣΙΣ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΩΝ - ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ 1999 ΤΗΣ PLANKSTERS LAMAR. ΓΙΑ ΝΑ ΠΩ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ, ΔΕΝ ΕΧΩ ΞΑΝΑΧΟΥΣΕΙ ΠΟΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΤΑΙΡΙΑ, ΟΠΩΣ ΘΕΩΡΩ ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ. ΑΝ ΚΑΝΩ ΛΑΘΟΣ, ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΑΠΟ ΠΡΩΤΟ ΧΕΡΙ ΤΙ ΘΑ "ΘΟΡΕΘΕΙ" ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΧΕΙΜΩΝΑ. ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ.



ΡΑΥΤΟ ΟΦΕΙΛΕΤΑΙ ΣΤΟ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΝΤΩΣ ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΟ. Δυστυχώς, όμως, δεν είναι τέλειο. Οι snowboarders είναι **ΗΛΙΘΙΟΙ!** (Δεν άντεξα, το είπα - πλάκα κάνω...) Αυτό που εννοώ είναι ότι οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή σκιέρ, ενώ είναι απόλυτα ικανοί να σημειώσουν εξαιρετικούς χρόνους (όπως και κάνουν άλλωστε), συμπεριφέρονται όπως αν θα έτρεχαν μόνοι τους. Αν κινείστε δίπλα-δίπλα, είναι πολύ πιθανό να σας χτυπήσουν και να σας ρίξουν κάτω. Δεν το κάνουν από κακία (αν και θα ήταν αρκετά ενδιαφέρουσα η προσθήκη ξυλοφορτώματος), απλώς

τυχαίνει να είστε στο δρόμο που είναι αποφασισμένοι να ακολουθήσουν. Ακόμα χειρότερα, είναι πολύ πιθανό να τους δείτε να πέφτουν ο ένας επάνω στον άλλο, αφού όλοι θέλουν να ακολουθήσουν την ίδια πορεία, την ίδια στιγμή. Το κακό είναι ότι εσείς δεν γλιτώνετε, αφού όλοι μαζί πέφτουν πάνω σας. Υποψιάζομαι επίσης ότι στο "1080" ο παίκτης έχει να αντιμετωπίσει παρόμοιες βλακείες με αυτές στο Mario Kart. Μπορεί να κάνετε ένα τέλειο ξεκίνημα ή μία εκπληκτική

διαδρομή, να αφήσετε τους υπόλοιπους σκιέρ τόσο πίσω που θα μπορούσατε ακόμη και να σταματήσετε, και λίγο πριν από το τέλος να δείτε πίσω σας μια σκιά και λίγο αργότερα τον... ιδιοκτήτη της να περνά από πάνω σας. Επειδή αυτό μου συνέβη επανειλημμένα και σε διαφορετικές πίστες, συνειδητοποίησα ότι είναι εσκεμμένο και δεν οφείλεται σε δικό μου λάθος. Από τα νεύρα μου ήθελα να πετάξω το μηχάνημα, την τηλεόραση και το σκύλο(!) από το παράθυρο. Για να πω την

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 5: DRAGON CAVE

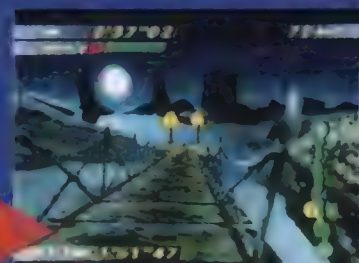
ΔΜΙΑ ΝΥΧΤΕΡΙΝΗ ΠΙΣΤΑ ΜΕ ΜΟΝΟ ΤΟ ΦΩΣ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΙΟΥ ΝΑ ΦΩΤΙΖΕΙ ΤΟ ΔΡΟΜΟ, ΔΑΔΑΥΣΙ ΚΑΙ ΤΟ ΒΟΡΕΙΟ ΙΣΑΛΑΣ ΠΑΝΟ ΑΠΟ ΤΑ ΚΕΦΑΛΙΑ ΣΑΣ. ΤΙ ΚΡΙΜΑ ΠΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΤΑΜΕΝΟΙ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΟΧΑΡΗ!



ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ ΘΑ ΒΡΩΣΚΕΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΟΥΝΕΛ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΗΛΕΙ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΤΗΦΟΡΑ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΔΕΙ ΠΟΤΕ.

ΟΙ ΝΕΟΝ ΠΙΝΑΚΙΔΕΣ ΒΟΗΘΑΝ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ ΔΡΟΜΟ. ΑΝ ΔΙΧΘΑΝΕΙΤΕ ΤΥΧΕΡΟΙ ΚΑΙ ΓΕΝΝΑΙΟΙ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΦΥΓΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΚΡΗ ΤΟΥ ΓΚΡΕΜΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ 500 ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΚΑΤΩ, ΣΤΟΥΣ ΠΡΟΠΕΔΕΙΣ ΤΟΥ ΒΟΥΝΟΥ. ΑΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΨΕΤΕ ΚΕΡΑΚΙ. ΑΝ ΟΧΙ...

Η ΠΡΩΤΗ ΓΕΦΥΡΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΔΕΙΧΘΕΙ ΠΟΛΥ ΣΠΑΣΤΙΚΗ. Ο ΛΟΓΟΣ; ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΡΟΣΠΕΡΑΣΕΤΕ ΤΟΝ ΠΡΟΠΟΡΕΥΜΕΝΟ ΣΚΙΕΡ. ΑΝ ΛΟΙΠΟΝ ΔΕΝ ΕΙΣΤΕ ΕΙΣΕΙΣ Ο ΠΡΟΠΟΡΕΥΜΕΝΟΣ, ΠΗΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΓΕΦΥΡΑ.



Υπάρχουν τρεις οπτικές γωνίες στο παιχνίδι. Η μία είναι πρώτου προσώπου, η δεύτερη από ψηλά και η τρίτη αυτή που βλέπετε.



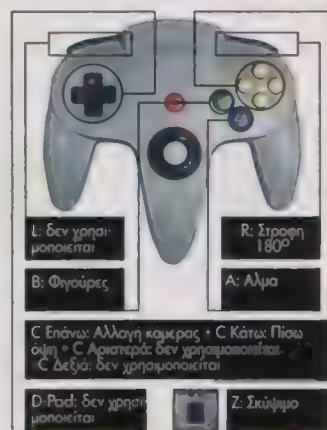
αλήθεια, υπάρχει και η αντίστροφη λειτουργία, την οποία δεν θεωρώ σωστή: όταν έμενα πίσω, οι υπόλοιποι σκιέρ με περίμεναν να τους φτάσω. Προτιμώ τα σχετικά "τίμα" παιχνίδια, όπου, αν δεν παίζεις καλά, καλώς παθαίνεις ό,τι παθαίνεις, ώστε να είσαι προσεκτικότερος την επόμενη φορά. Αν προηγείσαι κατά

πολύ όμως, δεν είναι διόλου τίμιο οι αντίπαλοί σου να εφοδιάζονται με πυραυλοκίνητες σανίδες για να σε πιάσουν. Αυτές οι αηδίες μου είχαν σπάσει τα νεύρα στο "Mario Kart" και δυστυχώς της ξαναβρίσκω μπροστά μου - ευτυχώς όμως, όχι στον ίδιο βαθμό. Παρ' όλα αυτά, τα πράγματα γίνονται

όντως ενοχλητικά στις δυσκολότερες πίστες. Ποιος ο λόγος να χτυπάσαι να δώσεις τον καλύτερο εαυτό σου για να κερδίσεις τον υπολογιστή, όταν κλέβει με αυτόν τον τρόπο;

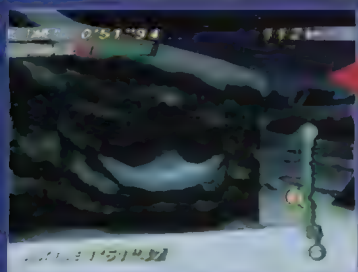
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "1080 Snowboarding" είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν για το N64, με μεγαλύτερο αρνητικό αυτό που προανέφερα. Για τη δε αντοχή του στο χρόνο δεν είμαι τόσο αισιόδοξος, αφού έπειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού άνοιξε μόλις επιπλέον μία πίστα, ενώ ήταν αρκετά ενοχλητικές έως σπαστικές οι κλειψιές των αντιπάλων. Αφήνοντας το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό κατά μέρος, αν δέλετε έναν τίτλο που αξίζει τα λεφτά του και σέβεται τον παίκτη-αγοραστή προσφέροντας παράλληλα τον καλύτερο έλεγχο που θα συναντήσετε σε παιχνίδι, τότε μην καθυστερείτε άλλο. Τρέξτε και αποκτήστε τον.



2η γνώμη

Όταν πριν από περίπου έναν χρόνο κυκλοφόρησε το "Wave Race", οι περισσότεροι μείναμε με το στόμα ανοιχτό. Επρόκειτο για το καλύτερο jetski game και ένα από τα καλύτερα αγωνιστικά παιχνίδια που υπήρχαν. Το "1080" είναι το καλύτερο snowboard game αλλά μέχρι εκεί. Με λίγες πίστες και περιορισμένη ποικιλία στη σχεδίαση των διαδρομών δεν διεκδικεί καμία άλλη διάκριση.



ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΔΥΣΚΟΛΟ. ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΣΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΘΑΥΜΑΣΤΕ ΓΙΑ ΛΙΓΟ ΤΟ ΤΟΠΙΟ.

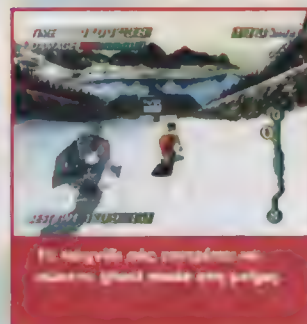
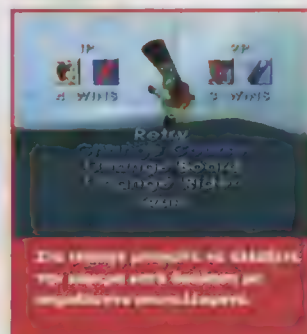
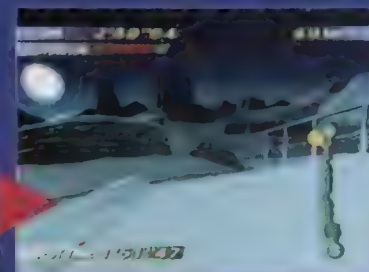
ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΤΕΙΣΧΕΡΙΣ ΣΗΜΑΛΑΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΓΩΝΥΡΑ. ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΗΡΗ, ΑΝ ΜΕΙΝΕΤΕ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΝΑ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ.



ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΠΑΡΑΚΛΗΨΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΑΣ. Ο ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΛΥΒΑ. ΜΠΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΡΜΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ. ΑΝ ΟΜΩΣ Η ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΔΙΣΧΗΜΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΜΗΝ ΤΟ ΡΙΣΚΑΡΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ ΤΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΡΑΜΠΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΙ ΟΔΟΣΚΡΟΤΣ.



ΑΝ ΤΟ ΝΑ ΨΑΧΝΕΤΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΨΥΚΙΝΗΣΕΙΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΡΩΤΑΡΧΙΚΟ ΣΗΜΑΙΟΦΟΡΟ ΣΑΣ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ.



ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΚΑΤΑΒΟΛΕΝ 81%

Το καλύτερο παιχνίδι για τα χειμερινά σπορ.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Snowboard Kids, Pokémon Winter Olympics

Η PSYGNOSIS ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΜΕ ΕΝΑ ΝΕΟ 3D PLATFORM, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΟΜΩΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΣΤΙΣ ΜΙΚΡΟΤΕΡΕΣ ΗΛΙΚΙΕΣ.

RASCAL

Χρονο-μπερδέματα

Η Psynopsis παραστράτησε. Αν δεν καταλαβαίνετε, θυμηθείτε λίγο τις

προηγούμενες κυκλοφορίες της εταιρίας. Τι εννοώ; Η Psynopsis μας είχε συνηθίσει σε καταστρεπτικά σπλά, άγρια κινητήτα και γενικά καταϊγιστική δράση. Το Rascal, αντικαθιστώντας όλα τα προαναφερθέντα με ένα φουσκοβολό και προσφέροντας ήπια δράση, έρχεται να μας βάλει σε αμφιβολίες.

Αρχίζοντας, πρέπει να αναφέρουμε ότι απευθύνεται κυρίως στις νεότερες ηλικίες (από 8 έως 12, για να είμαστε ακριβείς). Λόγω αυτού, είναι πολύ πιθανό να μην απευχαλίσκει "περπατημένους" gamers, οι οποίοι θα χρειάζονταν το πολύ δυο μέρες για να το τελειώσουν. Δεν μπορούμε όμως να αρνηθούμε το ότι και οι έμπειροι θα βρουν ελκυστικά τα πανέμορφα γραφικά και τα πανέξυπνα αυστηρά χειρισμού που διαθέτει το Rascal. Οστόσο, όσοι από εσάς δεν φοβάτε πόνες και δεν τρώτε κρεούλα (συγγνώμη, Αγγέλε, δεν το γράφω για σένα), δεν θα συνεντάνετε

κανένα πρόβλημα στο να περνάτε τη μία πίστα μετά την άλλη. Ειδικά αφού εξοικειωθείτε με το χειρισμό, η πράξη των παιχνιδιών θα χαθεί και το σύγχρονο παιχνίδι πρέπει να προσφέρει μεγαλύτερη πρόκληση, αν να παρακαλούν να τα μηδενίσετε.

Το Σενάριο

Εσείς, προφανώς, αναλαμβάνετε να καθοδηγήσετε τον κεντρικό ήρωα Rascal σε ένα κυνηγητό μέσα στα



Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psynopsis
Distributors: Sony Computer Entertainment Inc.
Προηγούμενη κυκλοφορία: Κιν. Βασίλειος



Όλοι οι ήρωες είναι λεπτομερώς σχεδιασμένοι, με ζωντανά χρώματα και υψηλά φυσικιστικά light.

ΧΡΟΝΟ-ΣΠΑΣΙΚΛΕΣ

ΣΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ ΤΟΥ Ο RASCAL ΣΥΝΑΝΤΑ ΠΟΛΛΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΠΛΑΪΣΜΑΤΑ. ΕΔΩ ΣΑΣ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΠΡΟ ΕΚΠΛΗΞΩΝ:



ΤΟ RAPTOR ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΙΤΕ ΣΤΟ WESTERN LEVEL.



ΨΑΞΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΑΚΟ ΣΤΟ CASTLE LEVEL.



Ο ΠΙΣΤΩΜΕΡΟ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΡΟΦΑΝΩΣ ΣΤΟ WESTERN LEVEL.



ΑΥΤΩΝ ΕΔΩ ΘΑ ΤΟΝ ΔΕΙΤΕ ΣΤΟ CASTLE LEVEL (ΠΑΡΑΔΩΘΩ).



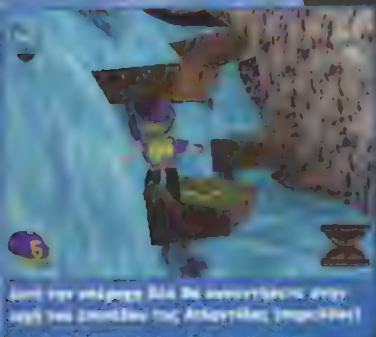
Ο ΠΕΙΡΑΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ GALLEON LEVEL (ΠΑΡΩΝ).



Ο ΣΥΓΓΕΚΡΜΕΝΟΣ ΦΡΟΥΡΟΣ ΚΑΝΕΙ ΠΕΡΙΠΟΛΙΣ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ.



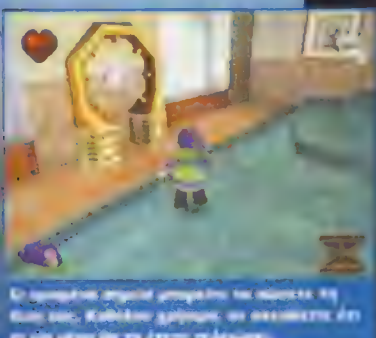
ΠΡΟΣΕΧΗ ΣΤΑ ΚΑΜΑΚΙΑ ΤΗΣ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑΣ (ΠΑΡΩΝ).



Αντί των κλέβων βλάβε ανεναντιόσας τους από την είσοδο της Ατλαντίδας (εμπόλεμος)



Αν αντιμετωπίσει τις αμυνές, το μαλακό μας από καταρρέσει (και όχι).



Οι κλεψόνες μπορεί να μην είναι οι καλύτερες, αλλά είναι οι καλύτερες. Καθόσον έχουμε να αναζητήσουμε ότι οι κλεψόνες της είναι τελειότερες.



Οι κλεψόνες της είναι οι καλύτερες, αλλά είναι οι καλύτερες. Καθόσον έχουμε να αναζητήσουμε ότι οι κλεψόνες της είναι τελειότερες.

χρόνο, προκειμένου να σώσει τον πατέρα του, τον καθηγητή Casper Clockwise (επιστημονικό σύμβουλο του ΝΑΤΟ), από τα σατανικά χέρια του Chronos, ο οποίος έχει κλέψει τα σχέδια της χρονομηχανής του επιστήμονα. Βασισμένη σε αυτό, η Psygnosis δημιούργησε πειστικότερους τρισδιάστατους κόσμους, από μεγαλοπρεπή κάστρα μέχρι τα βάθη της χαμένης Ατλαντίδας. Υπάρχουν έξι διαφορετικές ζώνες που πρέπει να περάσετε: Lab, Castle, Aztec, Western, Galleon, Atlantis. Πηδώντας μέσα από χρονοσύλες, μπορείτε να επισκεφθείτε κάθε τοποθεσία στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον (συνδέοντας συνολικά 18 εντελώς διαφορετικούς κόσμους). Για να ολοκληρώσετε κάθε κόσμο θα πρέπει να βρείτε τέσσερα ειδικά αντικείμενα που ανοίγουν το πέρασμα προς το επόμενο επίπεδο. Ακολουθώντας αυτή την τακτική θα φθάσετε στο στόχο σας, δηλαδή στη



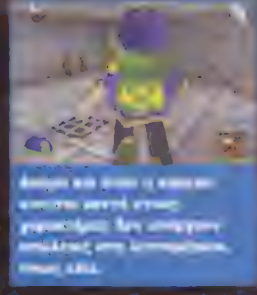
Αν κατά το παιχνίδι αλλάζετε κίνημα, τότε προσέχετε. Το real time φροντισμένο από τον ψυχολόγο για το Real time είναι μια πραγματική αλλαγή.

"Σκεφθείτε το καλά προτού το αγοράσετε."

διάσωση του καθηγητή και τη διασφάλιση της ομαλής ροής του χρόνου.

ΜΙΚΡΟ ΖΙΖΑΝΙΟ

Ο ίδιος ο Rascal είναι τέλειος, ενώ η ανάλυση είναι πολύ υψηλή, αν σκεφθούμε ότι η εγρήνη του παιχνιδιού τρέχει στα 50 frames το δευτερόλεπτο.



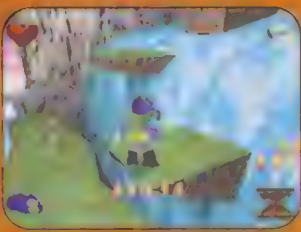
Αντί των κλέβων βλάβε ανεναντιόσας τους από την είσοδο της Ατλαντίδας (εμπόλεμος)



Αντί των κλέβων βλάβε ανεναντιόσας τους από την είσοδο της Ατλαντίδας (εμπόλεμος)

ΠΩΣ ΠΕΡΝΑ Η ΩΡΑ...

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΞΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΣΤΟ RASCAL ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ, ΟΠΩΣ ΠΡΟΑΝΑΦΕΡΑΜΕ: ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΤΟ ΠΑΡΩΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ. ΟΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΣΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ, Η ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ ΔΕΝ ΉΤΑΝ ΑΝΕΚΑΘΩΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΗΣ ΘΑΛΑΣΣΑΣ.



ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΉΤΑΝ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΣΙΟΝ ΝΗΣΙ, ΜΕ ΚΑΤΑΠΑΝΤΙΚΑ ΤΟΠΙΑ ΚΑΙ ΟΡΗΝΤΙΚΟΥΣ ΚΑΤΑΡΑΚΤΕΣ.



ΣΤΟ ΠΑΡΩΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΒΥΘΙΣΜΕΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, ΠΟΥ ΚΑΤΟΙΚΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΓΟΡΓΟΝΕΣ ΚΑΙ... ΕΜΜ... ΓΟΡΓΟΝΟΥΣ.



ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΚΑΠΩΝ ΣΤΑ ΒΑΘΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ. ΤΩΡΑ ΑΝΑΤΡΙΧΙΑΣΑ...



ΟΙ ΓΟΡΓΩΝΕΣ ΣΤΟ ΙΔΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΙΝΑΙ ΕΞΙΣΟΥ "ΑΤΑΚΤΕΣ".



Ο ΑΖΤΕΚΟΣ ΘΕΟΣ ΚΑΤΟΙΚΕΙ ΣΤΟ AZTEC LEVEL.



ΤΟ ΙΑΙΟ ΚΑΝΟΝΗ ΚΑΙ ΤΑ ΤΣΙΡΑΚΙΑ ΤΟΥ...



ΑΥΤΗ Η "ΧΩΤΡΗ" ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΚΙΝΗΤΗ.



ΛΑΛΕΣ ΘΙΑΣ ΕΚΙΝΗΥΣΤΙΚΟΣ ΠΑΝΗ ΧΑΤΟΣ ΕΧΘΡΟΣ.



ΟΙ ΠΤΟΤΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΑ ΕΣΩΤΕΡΑ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ.



ΧΟΝΤΡΟΚΕΦΑΛΟΙ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΙ.



Εσείς παίζετε από μια προοπτική τρίτου προσώπου, έχοντας τη δυνατότητα να ρυθμίσετε μέσω της "εξυπνης" κάμερας οποιαδήποτε οπτική γωνία θέλετε. Αυτό αρχικά θα σας διευκολύνει πολύ, αφού θα μπορείτε να βλέπετε τη δράση ακριβώς όπως επιλέξετε. Όμως στη συνέχεια θα διαπιστώσετε ότι η κάμερα μερικές φορές "γλωμιάζει" προκειμένου να δώσει μια πλήρη άποψη του χώρου, ειδικά όταν βρίσκεστε σε γωνίες ή κολλημένοι σε τοίχους. Όλα τα πλάσματα που θα συναντήσετε στο διάφορα επίπεδα δεν χάνουν στο παραμικρό τη λεπτομέρεια και την αμορφία τους, ακόμα και αν τα παρατηρήσετε από πολύ κοντινή απόσταση, σε σημείο πραγματι- σίταυτο.

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει επίσης σε ορισμένα άλλα εξωτερικά στοιχεία του παιχνιδιού. Εκτός από τον Rascal, ο οποίος είναι -όπως προαναφέραμε- τέλειος, όλοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι με μεγάλη προσοχή και τους έχει δοθεί ζωή με τρόπο τέτοιο, ώστε να ταιριάζουν απόλυτα στο περιβάλλον όπου περιφέρονται. Επιπλέον, καθώς οι χαρακτήρες μετακινούνται, ο φωτισμός του χώρου αλλάζει σε πραγματικό χρόνο, προσδίδοντας έτσι

τεράστιο βαθμό ρεαλισμού σε κάθε πιάτα.

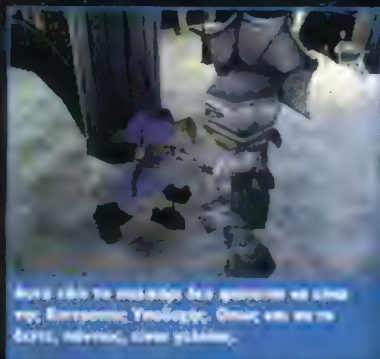
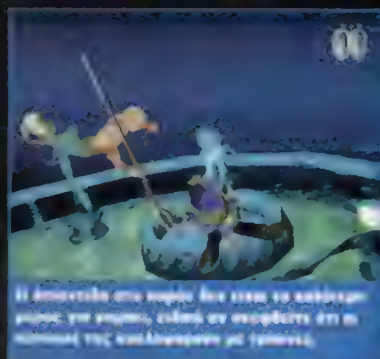
Το Rascal προσφέρει μεγάλη ποικιλία εχθρών, τόσο ως προς τη μορφή όσο και ως προς το μέγεθος. Μερικοί είναι ασημαντοι και αποδεικνύεται εύκολο το να αντιμετωπιστούν -π.χ. διάφορα ζώδια- ενώ άλλοι είναι πιο ζορικοί και συνεπώς θα σας προκαλέσουν μεγαλύτερους μελάδες, για παράδειγμα οι πελώριοι δράκοι και τα θαλάσσια ερπετά.

ΦΟΥΣΚΕΣ

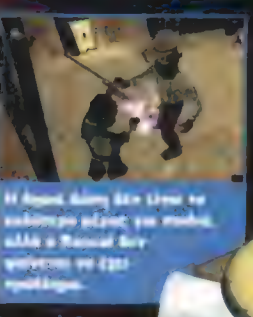
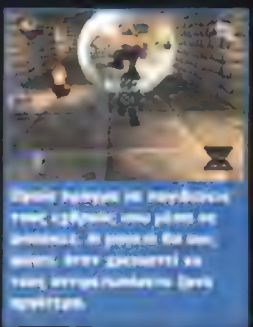
Όπου και να είστε, μικρά πλάσματα και ανθρώπινοι χαρακτήρες εμφανίζονται από το πουθενά και μπλέκονται στα πόδια σας, με αποτέλεσμα να χάνετε πολύτιμη ενέργεια. Καλή τακτική εδώ είναι να αποφεύγετε όσους εχθρούς μπορείτε, γιατί όσους παγιδεύσετε μέσα στις φούσκες σας θα πρέπει να τους αντιμετωπίσετε στο τέλος κάθε πιάτας - και τότε να δείτε ζορίσμα!

Εξαιτίας της απλοϊκής φύσης του, το Rascal γίνεται μονότονο μετά από ορισμένες ώρες παιχνιδιού. Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού περιορίζεται στο να τρέχετε συνέχεια σε κάθε πιάτα μαζεύοντας πυρομαχικά για το σόλο σας (αυτό που πετό φούσκες) και διάφορα κλειδιά για ειδικές εξόδους, ενώ εδώ κι εκεί βρίσκονται διάσπαρτοι περιέργοι μοχλοί που πρέπει να τραβήξετε. Παρ' ότι σε ορισμένα σημεία η δράση ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, το gameplay παραμένει στα ίδια επίπεδα, δηλαδή απλό χωρίς εναλλαγές.

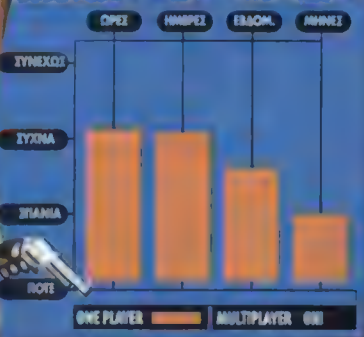
Από τεχνικής πλευράς το Rascal μετρά και με το παραπάνω, έτσι οι μικρότεροι αναγνώστες μας θα βρουν πολύ ελκυστική την απλοϊκή εμφάνισή του - αν όμως είστε βετεράνος των



platform, σκεφθείτε το καλά προτού το αγοράσετε. Ένα είναι σίγουρο: Αν η Psygnosis μπορέσει να αξιοποιήσει τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά σε ένα παιχνίδι που να απευθύνεται σε μεγαλύτερες ηλικίες, τότε θα έχουμε όλοι άλλον έναν πολύ καλό λόγο για να αγοράσουμε PlayStation.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΙΑ

77%

Η ιδανική επιλογή για αρχάριους.

ΓΝΩΣΤΙΚΑ

Can You Ever Be A Hero

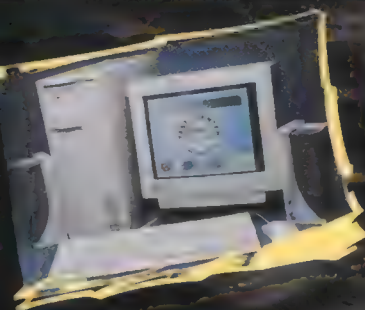
Can You Ever Be A Hero

AMUSEMENT is...

ΧΡΟΝΙΑ
INFO
PC
ΠΟΥΛΗΣΗ

INFO PCs

CPU PENTIUM, MMX 133 - 233 PENTIUM II 233 - 333 MHz
με κεντρική μνήμη 16 - 512 MB υποδοχές: 2x ISA, 2x PCI
256 KB - 1MB CACHE MEMORY, STANDARD FDD,
28.8 - 8.5 GB, CD ROM 16X - 32X MONITOR έγχρωμο, χαμηλής ακτινοβολίας,
14" - 21" OPTIONAL MODEM 33600 - 56K ... από 159.900



CPU INTEL MMX 166 ... από 35.900
CD ROM 24 X SPEED ... από 19.900
MOTHERBOARDS PENTIUM - TX ... από 24.900
SOUND CARDS 16BIT ... από 5.900
MODEMS 33600 ... από 13.900
PRINTERS INKJET ... από 41.900
SCANNERS A4 COLOR ... από 31.900
MONITORS 15" COLOR DIGITAL PREVIEW ... από 55.900

CONSOLES / VIDEO GAMES

PLAYSTATION ... 59.900
SATURN ... 59.900
NINTENDO 64 ... 49.900
MEGA DRIVE ... 12.700
SUPER NINTENDO ... 12.700
GAMEBOY ... 8.900
GAMES ΓΙΑ PLAYSTATION & SATURN ... από 4.900
GAMES ΓΙΑ NINTENDO 64 ... από 9.900
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ... από 1.300
VIDEO GAMES ... από 3.900
AMIGA



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Αποκτήστε το computer - κονσόλα που σας αρέσει με
ανταλλαγή του παλιού σας μηχανήματος χωρίς
προκαταβολή και όσες δόσεις θέλετε !!!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΠΡΟΣΤΙΘΕΤΑ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%



ΜΕΤΣΟΒΟΥ 26 ΤΗΛ.: 82 54.726, 82 10 712 ΒΕΪΚΟΥ 62 - 64 ΤΗΛ.: 21 36 815 - 6 ΤΗΛ. & FAX: 21 38 228

www.compulink.gr/infoworld - e-mail: infowrld@compulink.gr

INFOWORLD

INFO HOTs

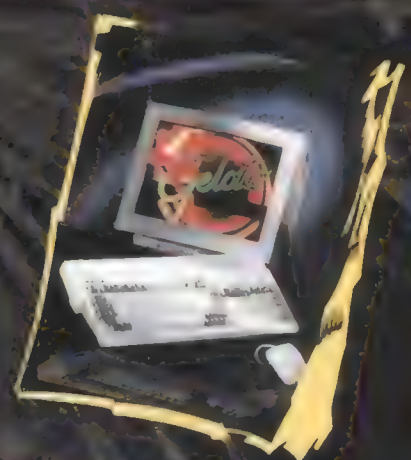
CREATIVE VOODOO II SMB GRAPHIC ACCE... 74.90

MONITOR PHILIPS BRILLIANCE 105... 104.90

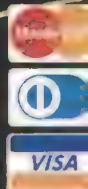
HEWLETT PACKARD DESKJET LASERJET - SCANJE... ?

ΤΡΕΙΣ ΜΗΝΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ GROSSVYN... ?

MODEM 33600 & ΜΟΥΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ... 29.90



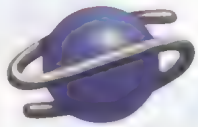
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ
ΝΕΟ ΜΑΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΣΤΟ ΓΑΛΑΤΣΙ



X-MEN vs ST

ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ COIN-OP ΜΕΤΑΦΕΡΘΗΚΕ ΑΥΤΟΥΣΙΟ ΣΤΟ SATURN. ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ Η CAPCOM ΕΚΑΝΕ ΤΟ ΘΑΥΜΑ ΤΗΣ.

+4MB RAM



PIXEL INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Capcom
Παίκτες: 2



Single Player



Multiplayer

Οι προσευχές μας και οι λαμπάδες που ανάψαμε έπιασαν τόπο: Η Capcom (και η Sega) αποφάσισαν να παρουσιάσουν το X-Men vs Street Fighter σε PAL έκδοση. Το σημείο-κλειδί σε αυτό τον τίτλο είναι το cartridge των 4MB που το συνοδεύει. Ναι, καλά διαβάσατε, για να τρέξει το συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτεί επιπλέον 4MB RAM στο Saturn σας.

Η Capcom, μένοντας πιστή στα beat'em up παιχνίδια δύο διαστάσεων, δέλησε για άλλη μία φορά να ξεπεράσει τον εαυτό της.

Αναφερόμαστε βέβαια στο Marvel Super Heroes, που ήταν το καλύτερο 2D beat'em παιχνίδι στο Saturn, μέχρι βέβαια την εμφάνιση του X-Men vs Street Fighter.

Το cartridge των 4MB δίνει άλλη διάσταση στα παιχνίδια που το χρησιμοποιούν. Όλα τα παλαιότερα παιχνίδια που απαιτούσαν το 1MB cartridge της Sega θα δουλέψουν άψογα με το 4MB cartridge. Αλλά και



οι μελλοντικοί τίτλοι της Capcom (Marvel vs Capcom, Vampire Saviour, Resident Evil 2) θα αποκτούν extra δυνατότητες, αν εντοπίζουν 4MB επιπρόσθετης RAM στο Saturn σας. Όπως προαναφέρθηκε, το X-Men vs Street Fighter έχει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op, με βασικό σημείο τη δημιουργία της δικής σας ομάδας μαχητών. Αυτό σημαίνει ότι έχετε στη διάθεσή σας δύο μαχητές,

τους οποίους μπορείτε να εναλλάσσετε ανά πάσα ώρα και στιγμή! Φυσικά ένας μαχητής συμμετέχει στον αγώνα, αλλά, αν πατήσετε τα πλήκτρα της δυνατής γροδιάς και της κλωτσιάς, ο δεύτερος ξεπηδά από το πίσω μέρος της οδόνης και ο πρώτος παίρνει τη θέση του στο background. Στις super-επιδείξεις συμμετέχουν και οι δύο μαχητές, δίνοντάς σας εντυπωσιακές και πανίσχυρες κινήσεις που συνήθως



Αυτό πονάει νομίζω...



Πέφτει το ξύλο της αρκούδας.

STREET FIGHTER



αφήνουν τον αντίπαλό σας ξερό. Το σύστημα μάχης δεν βασίζεται στο κλασικό "καλύτερος έπειτα από τρεις γύρους" σενάριο. Αποστολή σας είναι να μηδενίσετε την ενέργεια και των δύο αντιπάλων σας. Μόλις ο ένας αντίπαλος νικηθεί, αυτόματα ο δεύτερος παίρνει τη θέση του και συνεχίζει. Για κάθε πετυχημένη κίνηση που εκτελείτε παίρνετε την αντίστοιχη "ενέργεια". Φθάνοντας στο ανώτερο επίπεδο "2", μπορείτε να εκτελέσετε τις συνδυασμένες "εντυπωσιακότερες" super επιδράσεις των δύο μαχητών σας. Όπως ίσως περιμένατε, εκτελώντας τη super-επίθεση χάνετε πολύ από την "ενέργεια" επίθεσης. Εκτός από τη super-επίθεση, όλοι οι μαχητές καταφέρνουν εντυπωσιακά τριπλά χτυπήματα, χρησιμοποιώντας όλα τα "όπλα" τους. Κάνοντας λόγο για μαχητές, στους ήδη γνωστούς Street Fighters Ken, Ryu, Chun-Li, Cammy, Dhalism έχουν προστεθεί οι Charlie και

Zangief. Οι X-Men περιλαμβάνουν τους M Bison, Sabretooth, Juggernaut, Cyclops, Wolverine, Gambit, Magneto, Storm και Rogue. Υπάρχει ακόμα ένας, κρυμμένος Street Fighter, ο Akuma. Ο Akuma έκανε την πρώτη εμφάνισή του στο Super Street Fighter II Turbo και έχει ως σκοπό της ζωής του να νικήσει τον Ryu. Αυτή τη φορά είναι ακόμα πιο δυνατός, με εντυπωσιακές κινήσεις. Σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια μάχης της Capcom οι τελικοί μαχητές είχαν χαρακτηριστικά ανάλογα με αυτά του δικού σας μαχητή. Στο X-Men vs Street Fighter τα δεδομένα έχουν αλλάξει, βέβαια προς το χειρότερο! Πλέον ο τελικός μαχητής είναι ένα τεράστιο sprite, που καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης! Πρόκειται για τον φοβερό και τρομερό Apocalypse, έναν μεταλλαγμένο που κατάγεται από την Αίγυπτο και υπάρχει από την εποχή των Φαραώ. Η ευκολία με την οποία το Saturn χειρίζεται τα τεράστια sprites με τις δραματικές κινήσεις είναι μοναδική, όπως μοναδικοί είναι και οι χρόνοι φορτώματος του παιχνιδιού. Για όλα αυτά υπεύθυνο είναι το cartridge των 4MB. Δεν υπάρχει ίχνος καθυστέρησης κατά την εναλλαγή των μαχητών ή την εκτέλεση των super-επιδράσεων. Τα εντυπωσιακά γραφικά σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ θα σας καθηλώσουν. Αν και τα 2D παιχνίδια μάχης δεν με ενθουσιάζουν ιδιαίτερα, το X-Men vs Street Fighter απλά με εντυπωσίασε - και θα εντυπωσιάσει εξίσου όποιον από εσάς το αποκτήσει. Οι μικρές ελλείψεις των Training και Survival mode (υπήρχαν σε παλιότερα παιχνίδια μάχης της Capcom) καθώς και τα μαύρα περιθώρια στο άνω και κάτω μέρος της οθόνης δεν επηρεάζουν την καλή εικόνα του παιχνιδιού. Σας αρέσουν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια μάχης, το X-Men vs Street Fighter ΔΕΝ πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας για τους ακόλουθους λόγους:

1. Είναι το καλύτερο 2D beat'em up.
2. Είναι η πιο πιστή μεταφορά coin-op στο Saturn.
3. Το 4MB cartridge θα χρησιμοποιηθεί από το Resident Evil 2 αλλά και από όλα τα μελλοντικά παιχνίδια της Capcom. Εάν είχε παρουσιαστεί ένα χρόνο νωρίτερα, τα πράγματα για το Saturn ίσως να ήταν πολύ καλύτερα σήμερα...

"Για όλα αυτά υπεύθυνο είναι το cartridge των 4MB."



PIXEL
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●
ANTOXH ●●●●●●●●

96%

Στίβος a Capcom!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
Mortal Kombat, X-Men: Children of the Atom, King of Fighters '95.



NEED FOR SPEED 3 HOT PURSUIT

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΕΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ; ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑ: ΤΟ NEED FOR SPEED ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ! ΑΛΛΑ, ΜΕΤΑ ΤΟ NFS, ΑΙΣΘΑΝΕΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ;

Ακριβά αμάξια, εδώ!

Αν υπήρχε ένα πράγμα που είχε να κάνει το Need for Speed προκειμένου να

κερδίσει ξανά τους πρώτους οπαδούς του, αυτό ήταν απλά να επιστρέψει στις ρίζες του. Ευτυχώς για όλους όσοι λαχταρούσαν ένα racing simulation παιχνίδι, η ομάδα του Need for Speed 3 εκπλήρωσε αυτή την επιθυμία τους. Οι δημιουργοί του τίτλου, λοιπόν, προσπάθησαν να επαναφέρουν όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τόσο καλό το πρώτο παιχνίδι. Επιπλέον κατάφεραν να συμπεριλάβουν ορισμένες βελτιώσεις που αξίζουν τον κόπο. Έτσι, τα αστυνομικά αυτοκίνητα που δεν υπήρχαν στο NFS2 επέστρεψαν με εκτεταμένες εντυπωσιακές τεχνικές για την επιβολή του νόμου. Οι μεγάλες πίστες συναντώνται και πάλι (μερικές φορές

**Next Generation
INFORMATION**

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής:
Electronic Arts
Διάθεση: CD MEDIA, τηλ.: 6233906



Single Player



Multiplayer



Stepping/Analogue



Memory Card



Split Screen



Dual Analogue



ΤΙ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ Η ΠΡΑΚΤΙΚΗ; ΤΕΛΕΙΟΥΣ!

ΤΑ ΕΥΣΥΝΕΙΔΗΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΕΧΟΥΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΒΕΙ ΕΝΑ ΝΕΟ PRACTICE MODE ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΚΑΤΑΠΑΝΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΙΣ. ΕΧΕΤΕ ΜΙΑ ΓΡΑΜΜΗ ΙΔΑΝΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ, ΕΙΚΟΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΡΟΦΗ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΤΥΠΟΣ ΣΑΣ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙ: "EASY RIGHT, HARD LEFT" ΚΑΙ ΠΑΡΟΜΟΙΑ. ΕΠΙΣΗΣ ΑΓΩΝΙΖΕΣΤΕ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΕΑΥΤΟΥ ΣΑΣ, ΩΠΩΣ ΤΡΕΞΑΤΕ ΠΡΙΝ.



Ξεφεύγοντας από το νόμο, θα δοκιμάσετε οτιδήποτε για να γλιτώσετε, όσο επικίνδυνο και να είναι. Ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι πρέπει να συντρίψετε τα ενοχλητικά περιπολικά της αστυνομίας για να τα βγάλετε από το δρόμο σας.

"Τουλάχιστον έτσι η EA αποκατέστησε μερικώς τη φήμη του Need For Speed."

απαιτούνται περισσότερα από 4 λεπτά για μόνο έναν γύρο), ενώ κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι η σχεδίαση των διαδρομών είναι ρεαλιστικότερη και πιο ενδιαφέρουσα από ποτέ. Η κίνηση και στα εννέα circuits δίνει την αίσθηση της απόλυτης ελευθερίας, εκτός αν υπάρχουν μπάρες ή κάποιος απότομος βράχος στο δρόμο. Είτε πέφτετε σε ένα υδραγωγείο είτε υψώνεστε πάνω από την

πίστα μετά από ένα ανάχωμα είτε συντρίβεστε σε εμπόδια σε κάποια παράκαμψη, το προαναφερθέν χαρακτηριστικό έχει βελτιωθεί.

ΣΠΟΡ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Για περισσότερη ποικιλία υπάρχει πληθώρα από επιλογές στην οδήγηση. Θα σας άρεσε να τρέξετε αντίθετα σε οποιαδήποτε διαδρομή ή από αντεστραμμένη, καθρεπτιζουσα οπτική γωνία; Πώς θα σας φαίνονταν μερικά ρεαλιστικά εφέ καιρού, συμπεριλαμβανομένων κάποιων εντελώς απίστευτων αστραπών; Ισως θέλετε να πραγματοποιήσετε τις διαδρομές τη νύχτα, οπότε θα έχετε τα λαμπερά φώτα πορείας του αυτοκινήτου σας (στην υψηλή ή χαμηλή σκάλα, κατά την επιλογή σας) να φωτίζουν το δρόμο σας. Υπάρχουν και άλλες επιλογές σχετικά με τα αυτοκίνητα: τι χρώμα; Με ή χωρίς ABS; Ακόμη, υφίστανται επιπλέον



Πλησιάζετε τη δυσκολότερη στροφή του παιχνιδιού, γι' αυτό ρίξτε φρενάρωμα!



Πώς τα πάνε αυτά τα εύθραυστα σπορ αυτοκίνητα κόντρα στα βαριά περιπολικά; Όχι πολύ καλά!



Ακόμα για τη μικρότερη οδική παράβαση οι αστυνομικοί τρελαίνονται και προσπαθούν αμείλικτα να σας κάνουν να συντριβείτε.



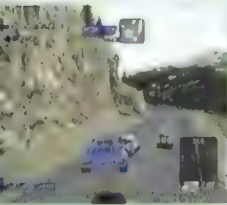
Θα παίξετε πολύ καιρό χωρίς στο split screen διπλό με ή χωρίς catch-up.



Η Countach κέρδισε την ψηφοφορία για τον καλύτερο ήχο μηχανής με διαφορά.



Τις στιγμές της αστυνομικής καταδίωξης απαιτείται γρήγορη σκέψη, τα ατυχήματα με τα επιθετικά αυτοκίνητα είναι αναπόφευκτα. Να το πείτε στον τύπο με το Landcruiser που πρόκειται να προσγειωθεί στο δάσος...



Μια πλάγια κατά μήκος του δρόμου στο Rocky Pass σας εκτοξεύει επικίνδυνα ψηλά στον αέρα, πάνω από την πίστα.



Τα φώτα πορείας μοιάζουν με αληθινά καθώς φωτίζουν το δρόμο σας ανάμεσα στους λόφους. Πολύ καλό!



Προσέξτε: Παίρνετε μόνο μερικές προειδοποιήσεις προτού η αστυνομία χάσει όλη την υπομονή της και σας συλλάβει, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να τερματίσετε.



Αρχίσε πάλι να δρέχει. Θα κρατήσουν τα λάστιχα;



Ολόκληρες επαναλήψεις εμφανίζονται ξανά, έτσι μπορείτε να αναγκάσετε όποιον είναι κοντά σας να παρακολουθήσει πόσο καλά πήγατε. Καλός ο στρόφιλος καπνού, που δεν προκαλεί καμία μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού.

δρόμοι περιπολούνται δραστικά. Τα δε αυτοκίνητά της διαφέρουν ανάλογα με το μέρος του κόσμου όπου αγωνίζεστε: από παλιά ορθογώνια περιπολικά μέχρι "φτιαγμένες" Corvettes. Προσοχή πάντως, γιατί είναι από τους πιο κακούς αστυνομικούς που έχετε δει. Ενώ σας φωνάζουν από τα μεγάφωνα τους, ταυτόχρονα σας εμβολίζουν επανειλημμένα, σας κλείνουν το δρόμο και σας περικυκλώνουν, στήνουν μπλόκα, βάζουν ακόμα και καρφιά κατά μήκος του δρόμου για να σας σκάσουν τα λάστιχα. Το συνεχές κυνηγητό από τα αγοράκια και τα κοριτσάκια με τα μπλε σπράχνει τις ικανότητές σας ως οδηγού στο όριο, με ρυθμό που σας κόβει την ανάσα. Τουλάχιστον, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι θα κυνηγήσουν και τους άλλους οδηγούς - ακόμα και το φίλο σας, όταν παίζετε διπλό σε Split Screen mode, το οποίο είναι πράγματι πολύ καλό.

ΑΚΡΙΒΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Ολα αυτά τα νέα χαρακτηριστικά είναι ευπρόσδεκτα στο Need For Speed 3. Όμως ορισμένα στοιχεία του παιχνιδιού έπρεπε να παραμείνουν όπως ήταν. Πιο συγκεκριμένα, τα ακριβή, φυσικά υπολογιζόμενα τρακαρίσματα που υπήρχαν αρχικά έχουν πια χαθεί. Πάρα πολλές φορές θα δείτε τον εαυτό σας να παίρνει τούμπες στον αέρα και να προσγειώνεστε -ως εκ θαύματος- στους τροχούς σας και στη σωστή κατεύθυνση. Πού πήγαν τα όμορφα φωτογραφημένα κόκπιτ; Δεν υπάρχουν πια! Παρά αυτές τις παραλείψεις, οι επιμνημμένες πίστες, τα βελτιωμένα τοπία και οι



Διαδικασία σύλληψης - στην αστυνομία αρέσει να το παίζει σκληρό προκειμένου να σας επαναφέρει στην τάξη.

συναρπαστικές καταδιώξεις από τους αστυνομικούς κάνουν το Need For Speed 3 συναρπαστικό στην οδήγηση. Αν αναρωπίστε ποια θέση κατέχει το NFS3 τώρα που υπάρχει το Gran Turismo, το τελευταίο ανήκει στην κατηγορία των simulation και δεν μπορεί να συναγωνιστεί τα αντίστοιχα παιχνίδια με τους φοβερούς αγώνες με 2 παίκτες. Τα τελευταία είναι γρηγορότερα, ομαλότερα και πιο διασκεδαστικά, είτε μερνάτε μαζί μέσα από την κίνηση είτε σε τετράδες στον ανοικτό δρόμο. Τουλάχιστον έτσι η ΕΑ αποκατέστησε μερικώς τη φήμη του Need For Speed. Μήπως είναι ώρα να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας;



PIXEL
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

87%

Φοβερό, γρήγορο, αλλά όχι τρελά συναρπαστικό!

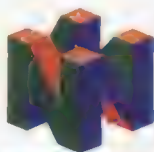
ΕΝΑΜΑΚΤΙΚΑ:
GRAN TOURISMO
NEED FOR SPEED

NAGANO WIN

ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ. ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΝΑ ΓΛΙΣΤΡΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ Ή ΝΑ ΠΙΝΕΤΕ ΧΙΟΝΟΣΤΙΒΑΔΑ...

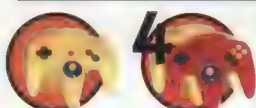
Σαν τα χιόνια...

Ηρθε η ώρα για την Konami να θυμηθεί παλιές καλές στιγμές, χάριν ενός άλλου μεγάλου αθλητικού γεγονότος, των Χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων στο Nagano της Ιαπωνίας. Είναι ικανή η σύγχρονη 64-μπιτη τεχνολογία να αναβιώσει το gameplay των παλιών καλών arcades; Μπορεί ένα μηχάνημα στο σπίτι να αποδώσει τη μεγαλοπρέπεια που αρμόζει στους Ολυμπιακούς Αγώνες; Εμείς θα σας παρουσιάσουμε αναλυτικά όλα τα αθλήματα και τα υπόλοιπα θα τα αφήσουμε στην κρίση σας.



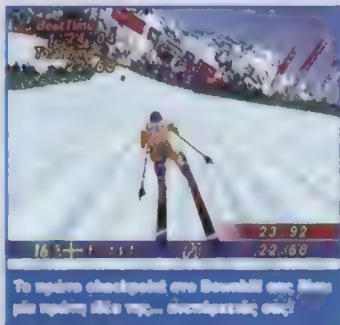
PIXEL INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Εταιρία έκδοσης: Konami
Τύπος παιχνιδιού: Αθλητικό
Παίκτες: 4



Alpine Skiing: Downhill

ΔΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΔΗΣ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΣΚΙ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΕΒΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΕΝΩΣ ΛΟΦΟΥ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΤΕ. ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΟΥΝ, ΒΕΒΑΙΑ, ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΣΗΜΑΙΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΑΛΛΑ Ο ΚΥΡΙΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ. ΑΠΟ ΠΛΕΥΡΑΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ, ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΠΩΣ ΤΟ GAMEPLAY ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΤΙΚΟ. ΜΗ ΦΑΝΤΑΣΤΕΙΤΕ, ΒΕΒΑΙΑ, ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΑ ΓΡΗΓΟΡΟ, ΑΝ ΚΑΙ ΣΤΑ ΠΙΟ ΑΠΟΤΟΜΑ ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ Η ΩΘΗΣΗ ΠΟΥ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ ΠΛΗΡΩΣ ΠΩΣ ΝΙΩΘΟΥΝ ΟΙ ΑΛΗΘΙΝΟΙ ΣΚΙΕΡ, ΛΙΓΟ



ΠΡΟΤΟΥ ΣΤΕΝΩΘΟΥΝ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΕΝΤΡΟ. ΔΥΣΤΥΧΩΣ, ΤΟ DOWNHILL ΥΠΟΦΕΡΕΙ ΛΟΓΩ ΕΛΛΙΠΟΥΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ. ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ, ΟΠΩΣ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΦΑΝΤΑΣΤΕΙ, ΧΡΗΣΙΜΕΥΕΙ ΣΤΟ ΝΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΤΕ ΤΟΝ ΑΒΑΝΤΗ ΣΑΣ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΣΤΕ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΟΣΟ ΛΙΓΟ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΝΕΤΑΙ ΑΥΤΟΣ ΣΤΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΣΑΣ. ΟΤΑΝ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΔΕΞΙΑ Η ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΘΑ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΤΕ ΟΤΙ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΕΩΣ ΜΗΔΑΜΙΝΗ ΚΛΙΣΗ. ΒΕΒΑΙΑ ΚΑΙ ΕΝΕΙΣ ΑΝΑΡΩΤΗΘΗΚΑΜΕ ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΚΑΤΙ ΤΕΤΟΙΟ, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΚΑΤΑΛΗΞΑΜΕ ΣΕ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ. Ο ΜΟΝΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΛΙΓΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΝΚΤΡΟ Α, ΟΜΩΣ ΑΥΤΟ ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΒΡΑΔΥΝΕΙ ΤΟΣΟ ΠΟΥ ΘΑ ΕΙΣΤΕ ΧΑΜΕΝΟΙ ΑΠΟ ΧΕΡΙ, ΟΠΟΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΟ ΑΠΟΦΕΥΓΕΤΕ. ΑΛΛΟ ΣΠΑΣΙΜΟ ΝΕΥΡΩΝ ΣΤΟ DOWNHILL ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΡΟΠΟΣ ΑΥΞΗΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ. ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΚΥΒΕΙ Ο ΣΚΙΕΡ, ΟΣΤΕ



ΝΑ ΜΗΝ ΕΠΙΒΡΑΔΥΝΕΙ ΕΞΑΙΤΙΑΣ ΤΟΥ ΑΕΡΑ. ΟΜΩΣ Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΤΑΙ ΑΠΛΑ ΣΤΟ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ΟΧΙ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΑ. ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΜΟΙΡΑΙΟ ΛΑΘΟΣ ΚΑΙ ΧΑΙΣΤΕ ΕΙΣΤΟ ΚΑΙ ΛΙΓΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ... ΤΗ ΒΛΩΠΕ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ, ΤΟ DOWNHILL ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΩΣ ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΤΙΚΟ, ΓΙΑΤΙ, ΟΣΟ ΣΚΑΦΡΑ ΚΑΙ ΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕΙΣ, ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙΣ ΝΑ ΘΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥΣ ΧΡΟΝΟΥΣ ΤΟΥ COMPUTER. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ ΠΟΛΛΕΣ ΩΡΕΣ ΕΞΑΣΚΗΣΗΣ, Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΙΔΟΣΗ ΜΟΥ ΉΤΑΝ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΩ 4 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ.

Alpine Skiing: Giant Slalom

ΔΤΟ GIANT SLALOM ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΛΛΗ, ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΟΥ DOWNHILL. ΕΔΩ ΟΙ ΣΗΜΑΙΣ ΕΧΟΥΝ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΗΜΑΣΙΑ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΖΕΥΓΑΡΙΑ ΣΗΜΑΙΩΝ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΣΠΙΤΥΧΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΟΛΥ



ΑΠΟΤΟΜΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΑΝ ΧΑΙΣΤΕ ΕΙΣΤΟ ΚΑΙ ΜΙΑ, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΗΚΑΤΕ. ΕΙΝΑΙ ΟΝΤΩΣ ΜΕΓΑΛΟ ΚΑΤΟΡΦΕΜΑ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΑΙΣΤΕ ΟΥΤΕ ΜΙΑ ΣΗΜΑΙΑ, ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΟΝΟ! ΕΠΕΙΔΗ ΤΟ GIANT SLALOM ΕΧΕΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΙΣΙΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΥ DOWNHILL, ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΙΚΡΗ ΑΛΗΘΕΙΑ, ΕΔΩ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ "ΣΚΟΥΡΑ", ΑΦΟΥ ΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ ΣΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΙΒΕΙΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ ΚΑΛΟ ΧΡΟΝΟ ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΑΠΟ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΣΗΜΑΙΣ. ΟΜΩΣ, ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΦΩΣ. Ο ΜΟΝΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΝΙΣΤΕΤΕ ΤΟΥΣ ΧΡΟΝΟΥΣ ΤΟΥ COMPUTER ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΕΤΟΙΟΝ ΤΡΟΠΟ ΩΣΤΕ ΝΑ ΠΕΡΝΑΤΕ ΣΥΣΤΑ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΣΗΜΑΙΑ, ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ



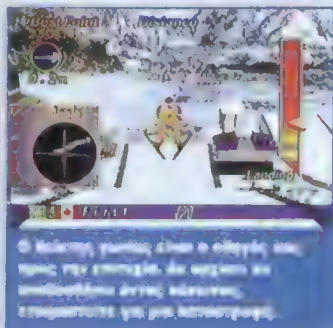
ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΜΙΚΡΟΤΕΡΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΜΙΚΡΟ ΣΦΑΛΜΑ, ΘΑ ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΚΟΝΤΑΡΙ ΚΑΙ ΘΑ ΧΑΙΣΤΕ ΑΡΚΕΤΟ ΠΟΛΥΤΙΜΟ ΧΡΟΝΟ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΣΑΣ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. ΕΠΕΙΔΗ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΚΙΕΡ ΣΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΕΤΕ ΠΟΣΟ ΚΟΝΤΑ ΒΡΙΣΚΕΙΤΕ...

INTER OLYMPICS

Generation Αντίδοτος 1998

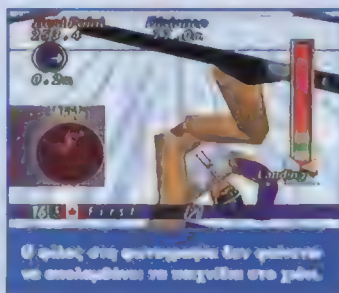
K=90 Individual

ΜΗ ΣΑΣ ΦΟΒΙΣΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΣΕΝΟ ΟΝΟΜΑ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ, ΑΠΛΑ, ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΑ ΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΙ! ΣΕΚΙΝΑΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΥΦΗ ΜΙΑΣ ΡΑΜΠΑΣ, ΤΗΝ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑ... ΓΙΝΕΣΤΕ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ! ΣΚΟΠΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΕΚΑΔΕΣ ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΜΑΚΡΙΑ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΕΣΤΕ ΠΛΩΟ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΔΕΣΤΡΟ Η, ΓΕΝΙΚΑ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΘΑΤΕ ΤΑ ΜΟΥΤΡΑ ΣΑΣ. ΤΟ ΠΡΩΣΜΑ K=90 ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΥΧΑΙΟ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΤΟ 90, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΗΛΩΝΕΙ ΤΟ ΜΗΚΟΣ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ.



ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΜΕ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟ ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ... ΓΡΑΝΙΤΑ ΦΡΑΟΥΛΑ (Η ΜΗΠΩΣ ΛΕΜΟΝΙ!). ΕΔΩ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΕΧΕΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΗΜΑΣΙΑ. ΥΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΑΡΧΗΤΗ ΠΡΟΣΠΛΗΞΙΑ, ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΟΣ, ΕΤΣΙ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΤΟΝ ΠΕΡΙΓΡΑΨΟΥΜΕ. ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟ, ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ ΠΡΟΥΠΟΘΕΤΙ ΜΕΓΑΛΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ. ΘΑ ΤΟ ΚΑΤΟΡΘΩΣΙΤΕ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ. ΜΟΛΙΣ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, Ο ΣΚΙΕΡ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΙ ΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΡΙΣΕΙ ΤΟΝ ΑΝΕΜΟ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΑΝΑΛΟΓΕΣ ΑΠΛΑΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ. ΕΝΑΣ ΔΕΙΚΤΗΣ ΣΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΥΨΟΜΕΤΡΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ. ΑΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΑΝΑΒΟΛΙΣΤΕΙΝΕΙ ΟΝΤΑΣ ΚΟΚΚΙΝΟΣ, ΤΟΤΕ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΜΠΕΛΛΕΣ, Γ' ΑΥΤΟ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟΙ ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΓΡΗΓΟΡΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ. ΑΡΚΕΤΑ ΠΕΤΑΖΑΜΕ ΟΜΩΣ! ΟΤΑΝ ΘΥΑΣΕΙ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ, ΕΝΑ ΓΡΗΓΟΡΟ ΠΑΤΗΜΑ ΣΤΟ ΚΟΥΜΠΙ Α ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΣΚΙΕΡ ΣΕ ΘΕΣΗ ΠΡΟΣΓΕΙΣΗΣ. ΕΔΩ, ΜΕΓΑΛΟ ΡΟΛΟ ΠΑΙΖΕΙ Ο ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ. ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΠ'

Ο,ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ, ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΣΑΣ, ΕΝΩ, ΑΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΤΕ, ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΣΟΥΝ... ΚΑΠΟΥ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΣΑΣ!



ΠΑΡΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΠΟΛΥΠΛΑΚΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΤΟ K=90 ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ, ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ. ΠΡΟΣΕΤΕ, ΟΜΩΣ, ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ ΑΠΡΟΣΔΟΚΗΤΟ. ΑΚΟΜΑ ΚΙ ΟΤΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΕΠΑΛΛΑΞΕΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΟΥΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥΣ ΕΝΟΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΑΛΜΑΤΟΣ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΣΕΤΕ 50 ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΠΙΣΩ Η ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΚΑΘΟΛΟΥ. ΟΥΤΩΣ Η ΑΛΛΩΣ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ...

Memory Options



Memory: Μη διαθέσιμη.

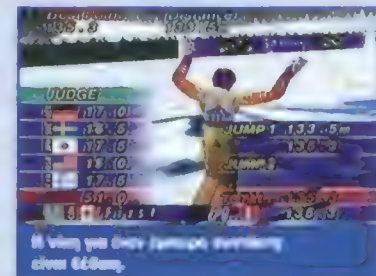
Controller Pack: Αποθηκεύει τα ρεκόρ και τα μετάλλια.



K=120 Individual

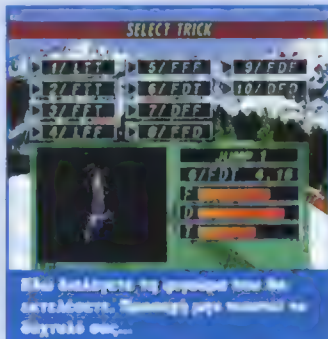


ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ K=90, ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΔΩ Η ΡΑΜΠΑ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ. ΤΑ ΕΠΙΠΛΩΟΝ 30 ΜΕΤΡΑ ΚΑΘΩΔΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ ΥΨΗΛΟΤΕΡΑ ΚΑΙ ΜΑΚΡΥΤΕΡΑ ΑΛΜΑΤΑ ΚΑΙ, ΣΥΝΕΠΩΣ, ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ ΣΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥΣ! ΣΑΝ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΦΟΒΑΝΑΝ ΟΙ ΛΕΠΤΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ K=90, ΕΔΩ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΑΚΡΙΒΕΙΣ, ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΑΛΛΑΝΘΑΣΤΟΙ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΙΤΕ ΙΣΑΪΑ ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΤΟΥ COMPUTER. ΑΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΝΗΘΗ ΧΡΟΝΟ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΠΩΣ Ο ΑΝΕΜΟΣ ΣΑΣ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΚΑΙ, ΣΥΝΕΠΩΣ, Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ. ΑΝ ΕΞΑΙΡΕΣΟΥΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΠΛΩΟ ΔΙΑΦΟΡΕΣ, ΤΟ K=120 ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΠΑΝΟΜΙΟΥΤΥΠΟ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΑΝΑΦΕΡΜΕΝΟ ΜΙΚΡΟ "ΑΔΕΛΦΑΚΙ" ΤΟΥ.



Freestyle Skiing: Aerials

Δ ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΟΝΤΩΣ ΠΑΡΑΣΕΝΟ. ΘΥΜΙΖΕΙ EXTREME GAMES. ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΦΟΡΑ, ΕΚΤΟΣΕΥΣΤΕ ΑΠΟ ΜΙΑ ΡΑΜΠΑ ΚΑΙ ΚΑΝΕΤΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΕΛΠΙΖΟΝΤΑΣ ΝΑ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΣΤΕ ΤΟΥΣ ΚΡΙΤΕΣ. ΤΟ ΠΑΡΑΣΕΝΟ ΩΣΤΟΣΟ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΔΩ, ΑΛΛΑ ΣΤΗ ΜΕΘΩΔΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ, Η ΟΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ "ΠΟΛΥΠΛΟΚΗ". ΑΦΟΥ ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΠΡΟΫΠΟΘΕΤΕΙ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ, ΘΑ ΠΙΣΤΕΥΕ ΚΑΝΕΙΣ ΟΤΙ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΜΙΑ ΙΔΑΝΙΚΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΣ ΝΙΝΤΕΝΔΟ, ΣΩΣΤΑ; ΠΡΟΒΑΝΩΣ ΟΧΙ! ΑΝΤΙ Γ' ΑΥΤΟ, ΔΙΑΛΕΓΤΕ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΑΔΑΜ ΤΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΤΕ ΚΑΙ, ΟΤΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΝΑ ΣΕΚΙΝΗΣΤΕ, ΑΠΛΑ ΠΑΤΑΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ A ΓΙΑ ΝΑ ΑΥΞΗΣΕΤΕ ΤΟ ΔΕΙΚΤΗ ΤΗΣ ΘΩΝΗΣ. ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΕΜΑΤΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΔΕΙΚΤΗΣ ΤΟΣΟ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΣΑΣ. ΑΦΟΥ ΓΙΝΟΥΝ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΕΡΧΕΤΑΙ Η ΩΡΑ ΝΑ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ B ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΣΕΙΩΘΕΙΤΕ. ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΟΜΟΙΑΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΤΟ NAGANO ΜΕ ΤΟ TRACK & FIELD, ΤΟ ΟΠΟΙΟ, ΠΑΡΕΜΠΙΠΤΟΝΤΩΣ, ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΙΟ ΑΚΑΤΑΛΗΛΟ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΣΚΕΦΤΕΙ ΤΟ ΜΥΑΛΟ ΕΝΟΣ ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΚΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΠΟΡ ΑΚΡΩΣΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΔΕΙΞΙΟΤΗΤΑΣ. ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΑΡΚΕΙ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΕΝΟΣ ΠΛΗΚΤΡΟΥ;

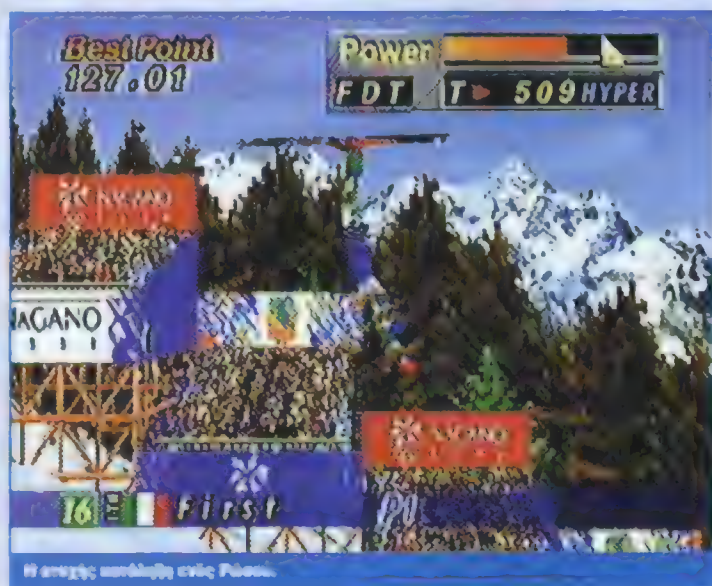


Εάν επιλέξετε το wrong trick θα εκτελέσετε. Ποσοστό για να μην το θυμάστε ποτέ...

DISQUALIFIED



Αν επιλέξετε το wrong trick θα εκτελέσετε. Ποσοστό για να μην το θυμάστε ποτέ...



Αν επιλέξετε το wrong trick θα εκτελέσετε. Ποσοστό για να μην το θυμάστε ποτέ...



Αν επιλέξετε το wrong trick θα εκτελέσετε. Ποσοστό για να μην το θυμάστε ποτέ...

Snowboard: Halfpipe

Δ ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΦΙΛΟΣ ΤΟΥ ΤΕΚΚΕΝ, ΤΟΤΕ ΤΟ HALFPIPE ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΕΝΑΝ ΕΠΙΠΛΩΝ ΛΟΓΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΤΟ NAGANO. ΟΧΙ, ΔΕΝ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΠΛΑΚΑ. ΣΤΟ ΤΕΚΚΕΝ ΚΑΝΑΤΕ COMBOS ΜΕ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ. ΕΔΩ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΠΡΑΓΜΑ, ΜΕ ΤΗ ΜΟΝΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΟΤΙ ΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΕΧΟΥΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΘΕΙ ΜΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ.



Εάν επιλέξετε το wrong trick θα εκτελέσετε. Ποσοστό για να μην το θυμάστε ποτέ...

ΤΟ ΑΙΣΙΟ ΣΕ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΙΝΑΙ ΠΩΣ, ΟΤΑΝ ΟΙ SNOWBOARDERS ΔΟΥΝ ΤΟ ΑΓΛΗΜΕΝΟ ΤΟΥΣ ΣΠΟΡ ΝΑ ΥΠΟΤΙΜΑΤΑΙ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ, ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ ΑΡΧΙΣΟΥΝ ΚΑΙ ΑΥΤΟΙ ΤΑ COMBOS, ΟΧΙ ΟΜΩΣ ΣΤΟ SNOWBOARD ΑΛΛΑ ΣΤΙΣ ΜΠΟΥΝΙΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΚΑΤΣΙΕΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΓΙΑ ΣΙΑΣ ΠΟΥ ΚΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΑΥΤΗ Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑΛΟΓΗ, ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ. ΑΣ ΠΕΡΑΣΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ, ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ, ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΕΝ ΛΟΓΩ GAMEPLAY. ΠΡΟΤΟΥ Ο ΑΘΛΗΤΗΣ ΣΑΣ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΟΥ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ Γ' ΑΥΤΩΝ ΟΚΤΩ ΦΙΓΟΥΡΕΣ, ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΕΙ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΙΚΟΣΙ ΔΥΟ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ, ΑΠΟ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΛΛΕΙ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΟΥΣΤΕΡΕΣ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΚΑΙ ΑΛΛΕΙ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ (ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΜΟΝΗ ΚΑΙ ΥΠΟΜΟΝΗ). ΑΦΟΥ ΣΕΚΙΝΗΣΤΕ, ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΤΕ ΜΕ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΙ ΝΑ ΕΛΠΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΟΛΑ ΘΑ ΠΑΝΕ ΚΑΛΑ. ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΛΙΓΑ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΤΟΡΘΩΜΑ ΕΡΙΝΕ. ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΤΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΒΑΡΕΘΕΙΤΕ. ΑΝ ΕΚΤΕΛΕΣΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΥΚΟΛΕΙΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ, ΔΕΝ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΠΟΤΕ ΝΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΤΕ ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΠΟΝΤΟΥΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΤΑΛΛΙΟ. ΤΑ ΠΙΟ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΚΟΛΠΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝ ΤΑΥΤΟΚΡΟΝΑ ΓΡΗΓΟΡΟΥΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΚΑΙ

ΣΤΡΙΦΟΦΥΓΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ. ΑΝ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΚΙΝΕΙ ΤΑ ΔΑΧΤΥΛΑ ΤΟΥ ΤΟΣΟ ΓΡΗΓΟΡΑ, ΘΑ ΉΤΑΝ Η Ο ΔΙΑΔΟΧΟΣ ΤΟΥ ΧΟΥΝΤΙΝΙ Η... ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΣΤΟ "PIXEL N.G."! ΑΛΛΩΣΤΕ, ΟΣΟ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΠΑΤΕ, ΟΙ ΑΧΩΝΕΥΤΟΙ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΙ ΚΡΙΤΕΣ ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΔΩΣΟΥΝ ΚΑΝΕΝΑ ΠΟΝΤΟ. ΜΕΓΑΛΗ ΠΙΚΡΑ... ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΕΠΟΜΕΝΩΣ ΕΠΙΔΕΙΞΙΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΩΝ ΚΙΝΗΣΕΩΝ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΧΕΙΡΙΖΕΣΤΕ ΑΜΕΣΙΑ ΤΩΝ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟ, ΠΙΣΤΕΨΤΕ ΜΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΚΟ.



Εάν επιλέξετε το wrong trick θα εκτελέσετε. Ποσοστό για να μην το θυμάστε ποτέ...

Snowboard: Giant Slalom

ΌΠΩΣ ΣΤΟ ΟΜΟΝΥΜΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΤΟΥ ALPINE SKIING, ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΕΔΩ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΔΥΣΚΟΛΕΥΟΥΝ ΑΚΟΜΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΥΠΑΡΧΗΣ ΟΡΙΣΜΕΝΩΝ ΣΗΜΑΙΩΝ ΑΠΟ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ. ΠΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ, ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΥΟ ΕΙΔΗ ΣΗΜΑΙΩΝ, ΟΙ ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΠΛΕ. ΕΙΣΕΙΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΝΑΤΕ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΚΑΙ ΔΕΞΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΠΛΕ (Η ΜΗΠΩΣ ΤΟ ΑΝΤΙΘΕΤΟ;). ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΕΡΑΞΕΤΕ, ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΟΣΑ ΣΕ ΚΑΘΕΜΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΣΑΣ ΥΠΕΡΒΥΜΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΠΟΥ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ, ΑΛΛΑ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΤΣΙ, ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΤΑ ΚΑΝΕΤΕ ΟΛΑ ΣΩΣΤΑ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΑΠΟΚΑΞΙΣΤΕΙΤΕ. ΠΑΝΩ ΠΟΥ ΛΕΓΑΜΕ ΟΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ ΤΟΥ ALPINE SKIING, ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ SNOWBOARD: GIANT SLALOM ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΣ ΔΙΑΦΕΥΞΕΙ ΠΛΗΡΩΣ. Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΚΑΝΕΙ ΟΜΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΜΙΚΡΟ ΑΓΓΙΓΜΑ ΤΟΥ ΑΜΑΛΟΓΙΚΟΥ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ, ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΝΑ ΣΤΗΘΕΙ. ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΤΟ SKI, ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΧΑΜΕΝΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ. ΑΝ ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΜΙΑ ΣΗΜΑΙΑ, ΑΛΛΕΙ ΦΟΡΕΣ ΘΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΤΕ ΑΚΑΘΕΚΤΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΕΙ ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ ΟΛΟΚΑΗΡΩΤΙΚΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΠΟΤΕ ΝΑ ΣΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΟ ΘΑ ΣΥΜΒΕΙ. ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ, ΒΕΒΑΙΑ, ΒΕΛΤΙΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΑΣΚΗΣΗ. ΜΟΛΙΣ ΣΥΝΗΘΙΣΕΤΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ, ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΠΑΝΣΙΑΣΕΤΕ ΤΟ ΧΡΟΝΟ ΤΟΥ COMPUTER ΤΟ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΟ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΤΕΙΤΕ.



Speed Skating 500m

ΑΓΩΝΙΣΤΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΣΤΟΝ ΠΑΓΟ. ΤΟΣΟ ΑΠΛΟ! ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗΝ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΤΟΣΟ ΣΥΝΑΡΤΗΣΤΙΚΟ ΟΣΟ ΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΙΣΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΝΑΙ. ΟΜΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ.

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΑΠΛΟΣ, ΑΦΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΜΟΝΟ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΡΑ. ΚΑΘΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΤΑ ΠΑΙΚΤΡΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΟΔΡΟΜΟΥ. ΤΟ ΚΑΞΙΔΙ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΓΡΗΓΟΡΟ ΚΑΙ ΣΤΑΘΕΡΟ ΡΥΘΜΟ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΚΟΥΡΑΣΙΤΕ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΗ ΣΑΣ. ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ POWER BAR ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑΣ ΔΕΙΚΤΗΣ ΑΝΤΟΧΗΣ, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟΣ. ΟΣΟ ΤΡΕΧΕΤΕ, ΑΥΤΟΣ Ο ΔΕΙΚΤΗΣ ΣΤΑΔΙΑΚΑ ΛΑΞΙΑΖΕΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Ο ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΚΟΙΤΑΤΕ ΚΑΘΩΛΟΥ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ. ΤΟ POWER BAR ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΔΕΙΚΤΗ, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗ, ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΠΟΣΗ ΔΥΝΑΜΗ ΑΣΚΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΠΟΔΙ. Ο ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΝ. ΑΝ ΧΑΣΕΤΕ ΤΟ ΡΥΘΜΟ ΣΑΣ Ή ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕΤΕ ΝΑ ΤΡΕΞΕΤΕ ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΑ ΑΠ' ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ, ΔΕΝ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΠΟΤΕ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΑΣΙΟΠΡΕΠΗ ΘΕΣΗ. ΤΟ SPEED SKATING ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙ ΠΛΗΡΗ ΑΥΤΟΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΎΠΕΡΑ ΑΠΟ ΛΙΓΟ ΚΑΤΑΝΤΑ ΒΑΡΕΤΟ, ΠΙΑΤΙ, ΣΕ ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ, ΚΟΙΤΑΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΝΑ ΒΕΛΟΣ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΔΕΞΙΑ ΣΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΗ ΣΑΣ!





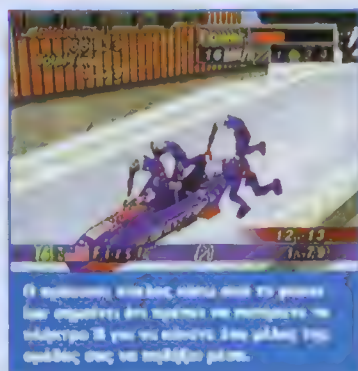
Speed Skating 1.500m

Δ ΠΑΡΟΜΟΙΟ ΜΕ ΤΟ 500M, ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΡΙΣ ΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΛΥΤΕΡΟ. Η ΒΑΣΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΟ GAMEPLAY ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΙΘΑΡΧΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΣΤΟΝ ΣΑΥΤΟ ΣΑΣ. ΑΝ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ ΝΑ ΣΕΦΟΥΓΕΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ, ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ ΜΕΙΝΕΙ ΑΡΚΕΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ. ΠΑΡΑΔΟΞΙ, ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ ΝΑ ΚΙΝΗΣΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΛΑΤΤΩΜΕΤΕ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΝΤΟΧΗ ΣΑΣ. ΚΑΤΑ ΤΑ ΆΛΛΑ, ΕΙΝΑΙ ΟΛΟΪΔΙΟ ΜΕ ΤΟ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΠΡΟΚΑΤΟΧΟ ΤΟΥ.



Bobsleigh: Four Man

Δ ΤΟ BOBSLEIGH ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΓΛΑΝΗΜΕΝΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΚΑΙ, ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ ΣΤΟ NAGANO. ΤΟ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΤΕ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ ΜΟΝΟ ΤΟΥ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ! ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΟΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΑΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ A, ΓΙΑ ΝΑ ΑΥΞΙΝΗΣΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ, ΣΥΓΧΡΟΝΩΣ, ΝΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΟ ΔΕΙΚΤΗ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΕΤΕΙ, ΟΤΑΝ ΟΙ ΑΘΛΗΤΕΣ ΣΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΒΙΒΑΣΤΟΥΝ. ΑΦΟΥ ΕΧΕΤΕ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΒΑΣΗ, ΠΡΟΣΕΥΧΗΘΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΙΣΟΔΙΑΣΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΣΑΣ ΓΙΑ... ΘΡΕΝΟ ΚΙΝΑΥΝΟΥ! ΔΙ' ΥΠΟΘΕΣΟΥΜΕ ΟΤΙ ΕΩΣ ΤΩΡΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΑΝΕ ΚΑΛΑ. ΜΟΛΙΣ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ CHECKPOINT, Η ΒΑΡΥΤΗΤΑ ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΤΗ ΔΕΙΑ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΟΥ ΝΑΝ ΕΧΕΤΕ ΘΑ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ... ΠΥΡΑΛΟ ΣΕ ΜΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΓΕΜΑΤΗ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΤΡΪΒΕΤΕ, ΩΜΩΣ, ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΑΝΟΙΧΤΑ ΤΙΣ ΣΤΡΟΦΕΣ, ΓΙΑΤΙ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΥΣΑΡΕΣΤΕΣ ΕΚΠΑΝΕΙΣ. ΤΟ ΔΙΑΗΜΜΑ ΩΜΩΣ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ; ΑΝ ΔΕΝ ΡΙΣΚΑΡΕΤΕ ΚΑΙ ΜΕΝΕΤΕ ΣΤΗ ΒΑΣΗ ΤΩΝ ΣΤΡΟΦΩΝ, ΔΕΝ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΙΤΕ ΠΟΤΕ ΑΡΚΕΤΗ

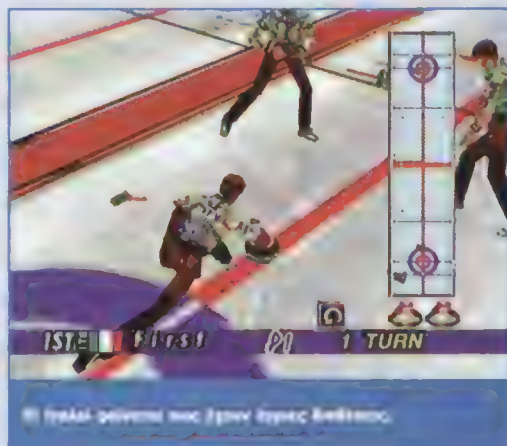


ΤΑΧΥΤΗΤΑ, ΕΝΩ, ΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΝΑ ΠΑΤΕ ΠΙΟ ΨΗΛΑ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΑΥΞΙΝΗΣΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΠΟΔΟΥΡΙΣΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΚΕΦΑΛΙΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΑΣ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΣΟΥΝ ΚΑΡΦΩΜΕΝΑ ΣΤΟ ΧΙΩΝΙ. ΤΟ BOBSLEIGH ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΜΦΙΒΗΤΗΤΑ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ NAGANO. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΕΙΣΟΙΚΕΙΩΜΕΝΟΙ ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΙΤΕ. ΜΕΓΑΛΗ ΘΑΪΗ!

Luge: Single

Δ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΠΟΡ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Ή ΤΡΕΛΟΣ Ή... ΠΕΦΕΡΟΠΑΝΚΤΟΣ. ΜΟΙΔΕΙ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ ΣΤΟ BOBSLEIGH ΜΕ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΙΔΙΑ, ΑΝ ΕΞΑΙΡΕΣΟΥΜΕ ΤΟ ΓΕΡΟΝΟΣ ΟΤΙ ΣΕΚΙΝΑΤΕ ΑΠΟ ΕΝΑ ΥΠΕΡΨΩΜΕΝΟ ΣΗΜΕΙΟ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ L ΚΑΙ R ΑΥΞΑΝΕΤΕ, ΣΠΡΩΧΝΟΝΤΑΣ, ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ. ΓΕΝΙΚΑ, ΤΟ LUGE ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΑ ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΟΥ BOBSLEIGH. ΤΟ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΙΚΡΟ ΒΑΡΟΣ ΤΟΥ "ΟΧΗΜΑΤΟΣ" ΣΑΣ ΚΑΙ Ο ΕΝΑΣ ΑΝΑΒΑΤΗΣ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΤΟ ΕΛΕΓΞΕΤΕ ΣΤΙΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΑΥΤΟ ΙΣΩΣ ΓΙΝΕΙ ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΒΑΡΕΘΕΙΤΕ, ΑΦΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΑΙΓΕΣ ΟΙ ΦΟΡΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΤΟ ΔΥΣΤΥΧΟ ΑΘΛΗΤΗ ΣΑΣ ΝΑ ΚΑΤΡΑΚΥΛΑΕΙ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΣΚΑΝΟΡ ΠΑΓΟ, ΣΤΡΙΓΚΑΙΖΟΝΤΑΣ ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΑ!





Curling

ΔΑΝΑΡΤΙΣΤΕΜΑΙ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΓΗ ΠΟΥ ΘΑ ΗΘΕΛΕ ΝΑ ΔΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΣΤΟΥΣ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΥΣ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥΣ; ΜΑΛΛΟΝ ΝΑΙ! ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗ ΑΝΕΒΑΖΕΙ ΤΟΣΟ ΤΗΝ ΔΑΡΕΝΑΛΙΝΗ ΟΣΟ ΤΟ BOBSLEIGH, ΑΛΛΑ ΣΙΓΟΥΡΑ ΑΠΑΙΤΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΑΛΛΕΣ ΕΦΙΚΟΤΗΤΕΣ.

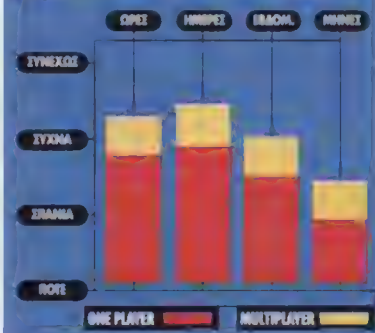
ΤΟ CURLING ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ BOWLING ΣΤΟΝ ΠΛΑΤΟ. ΕΝΑΣ ΜΕΓΑΛΟΣ ΣΤΟΧΟΣ ΕΙΝΑΙ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΕΝΟΣ ΣΤΟ ΕΣΑΦΟΣ, ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΣΚΟΠΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΤΕΙΛΑΤΕ ΜΙΑ "ΜΠΑΛΑ" ΣΑΣ ΟΣΟ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΣΤΟΧΟΥ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΙΒΕΙΑ Ή, ΟΤΑΝ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΑΠΟ ΣΙΑΣ, ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΒΡΩΝΙΚΑ ΚΑΙ ΝΑ ΔΙΩΧΝΕΤΕ ΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΟΧΟ, ΧΤΥΠΩΝΤΑΣ ΤΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ. ΠΑΡΑ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΒΑΡΕΤΟ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΑ ΑΛΛΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΤΟ CURLING ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΝΑΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ NAGANO, ΜΟΝΟ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΕΠΕΙΔΗ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΕ ΆΛΛΟΥΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΑΛΛΑ ΜΕ ΑΠΡΟΣΩΠΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΤΟΥ COMPUTER.

ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ GOLDMEYER, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΜΕΝΕΙ Η... ΣΑΤΑΝΙΚΗ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗ ΟΤΙ ΣΑΜΠΟΤΑΡΕΤΕ ΕΝΑΝ ΦΙΛΟ ΣΑΣ ΣΑΠΟΣΤΕΛΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ... ΔΙΔΙΟΤΗΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΔΙΚΗ ΣΑΣ. ΤΟ



ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΕ ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΜΑΚΡΟΧΡΟΝΙΕΣ ΚΑΙ ΣΦΟΔΡΕΣ ΔΙΑΜΑΧΕΣ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ. ΑΝ ΘΕΛΑΤΕ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΜΟΥ, ΤΟ CURLING ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΚΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ "ΑΝΟΙΧΤΩΝ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΩΝ".

ANTOXH ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



2η γνώμη

ΤΟ NAGANO WINTER Olympics είναι ένα συνηθισμένο πακέτο αθλημάτων. Μερικά από αυτά, όπως τα Ski Jump και Bobsleigh, είναι αρκετά καλά. Αντίθετα, τα Skiing και Snowboarding παρουσιάζουν ελλείψεις στο χειρισμό, το Speed Skating είναι βαρετό και το Aerial Skiing σπατάλη χρόνου. Μια χαμένη ευκαιρία από τους δημιουργούς του Track & Field.

Τελικά, άξιζε η προσπάθεια της Κοπαμί; Το Nagano Winter Olympics είναι λίγο απ' όλα. Διαθέτει ορισμένα πολύ καλά αγωνίσματα (Bobsleigh και περιέργως Curling) και μερικά μάλλον αποτυχημένα (Το Freestyle Skiing ήταν πλήρως απογοητευτικό). Ευτυχώς, τα καλά και τα υποφερτά αγωνίσματα καταφέρνουν να υπερσχύουν των αποτυχημένων. Τα γραφικά δεν είναι άσχημα, με μερικά δυνατά σημεία όπως η

αντανάκλαση του πάγου και, παρ' ότι ο ήχος σε καμία περίπτωση δεν είναι ο καλύτερος, καταφέρνει να δημιουργήσει μία αρκετά όμορφη ατμόσφαιρα. Αν θέλετε ένα παιχνίδι με χειμερινά σπορ, το οποίο να μην είναι απλά Snowboarding, το Nagano είναι μια καλή επιλογή. Μπορεί να μην είναι το καλύτερο στα αγωνίσματα που διαθέτει, αλλά η ποικιλία του το βοηθά να αντεπεξέλθει. Η προσπάθεια της Κοπαμί, αν και καλή, απέτυχε σε ορισμένα σημεία. Ακόμα κι έτσι όμως, το Nagano σίγουρα αξίζει μια προσεκτικότερη ματιά.



Ο χειρισμός αλλάζει ανάλογα με το άθλημα.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ●●●●●●●●

ΕΠΙΧΡΟΝΙΣΤ 73%

Ίσως έτσι ό,τι περνάμε, κατόπιν έχει και τα καλά του.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
Snowboard Kili
Wayne Gretzky's Hockey '98

DEATHTRAP DUNGEON

Η ΕΙΔΟΣ ΕΡΧΕΤΑΙ ΝΑ ΤΑΡΑΣΕΙ ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΤΑ ΝΕΡΑ. ΟΧΙ, ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ TOMB RAIDER ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΕΠΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ.

Επιτέλους!



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Eidos
Διάθεση: Grup Multimedia



Single Player



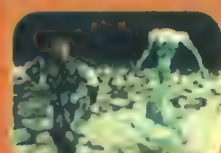
Memory Card

ΤΕΡΑΤΟΠΟΥΡΕΣ

ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΕΣ ΤΙΣ ΕΣΤΙΕΣ
ΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΝΕΞΕΛΑΣΤΕΣ
ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΕΣ ΤΙΣ ΕΣΤΙΕΣ
ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΕΣ ΤΙΣ ΕΣΤΙΕΣ



ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ TOMB RAIDER
ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΕΣ ΤΙΣ ΕΣΤΙΕΣ



ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ TOMB RAIDER
ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΕΣ ΤΙΣ ΕΣΤΙΕΣ



ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ TOMB RAIDER
ΟΝΟΜΑΖΟΝΤΕΣ ΤΙΣ ΕΣΤΙΕΣ

Τα βιβλία φαντασίας ιστορικού περιεχομένου αποτελούσαν ανέκαθεν πόλο έλξης για μικρούς και μεγάλους. Το στοιχείο στο οποίο οφείλεται η δημοτικότητά τους σίγουρα δεν είναι το λογοτεχνικό ύφος - άλλωστε, δεν αναφερόμαστε σε ποιητικές συλλογές. Το όλο ενδιαφέρον βρίσκεται κρυμμένο στην πλοκή τους. Δυνατοί πολεμιστές, μυθικές μονομαχίες και σατανική μαγεία καταφέρνουν να κλέψουν τον ύπνο αμέτρητων παιδιών. Σε αυτό συμβάλλει το γεγονός ότι ο αναγνώστης, από τη στιγμή που ανοίγει το βιβλίο, χάνει κάθε επαφή με την πραγματικότητα και μεταφέρεται σε έναν κόσμο φαντασίας και μαγείας ταυτιζόμενος πλήρως με τον εκάστοτε ήρωα.

Όσοι από εσάς πιστεύετε πως αυτή η εισαγωγή είναι περιττή, κάνετε μεγάλο λάθος κι αυτό διότι, αν απλώς την παραβλέπαμε, δεν θα καταφέραμε ποτέ να σας αποκαλύψουμε την πραγματική αξία του Deathtrap Dungeon. Καταρχήν, οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι η Eidos έκανε για άλλη μία φορά εξαιρετική δουλειά. Το πιο συναρπαστικό βιβλίο φαντασίας θα χλώμιαζε μπροστά στην πλοκή και την ατμόσφαιρα του Deathtrap Dungeon. Γνωρίζουμε, βέβαια, ότι είναι σφάλμα να συγκρίνουμε ένα βιβλίο με ένα βιντεοπαιχνίδι, ωστόσο ο προηγούμενος ισχυρισμός τίθεται πέραν κάθε αμφισβήτησης. Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Eidos είναι αυτή. Τα real time φωτεινά εφέ και η επιμονή στη λεπτομέρεια συνιστούν μία πάρα πολύ καλή εξωτερική εικόνα, μην περιμένετε όμως την τελειότητα του Tomb Raider 2.

ΣΤΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ

Τα συνολικά 38 επίπεδα κάνουν τα δωμάτια και τους διαδρόμους του Quake (στο PC) να φαντάζουν



Η Red Lotus είναι πολύ γρήγορη στη χρήση του σπαθιού, οπότε θα είναι παιχνιδάκι να εξορμηθείτε διάφορους αιχμηρούς εχθρούς.

προσβλητικά μικρά! Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το Deathtrap Dungeon είναι ένα adventure τρίτου (και πολλές φορές πρώτου) προσώπου, κατά την εξέλιξη του οποίου θα χρειαστεί να τρέξετε, να σκαρφαλώσετε, να αποφύγετε πολλές θανατηφόρες παγίδες και φυσικά να λύσετε αμέτρητους γρίφους. Τα μπουντρούμια είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος γεμάτος υπόγειες τοποθεσίες και... πολλά αποκρουστικά τέρατα. Τη δημιουργία τους οφείλουν στον τρελό βαρόνο Sukumvit, ο οποίος σκοπεύει να καθιερώσει την αταξία στην πατρίδα του, το Fang. Οι δησαυροί που υποτιθέμενα κρύβουν προσέλκυσαν την προσοχή πολλών "μελλοντικών" εκατομμυριούχων, οι οποίοι όμως δεν κατάφεραν να επιστρέψουν ζωντανοί από αυτή την αναζήτηση.

Αδιαφορώντας για τις λίγες πιθανότητες επιβίωσης, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες: την ηρωίδα Red Lotus και τον άγριο πολεμιστή Chaindog. Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε έναν



NAGEON



Οι μεγάλες αράχνες είναι, εμ..., τεράστιες. Αφού σκοτώσετε μία, οι σκηνές που ακολουθούν είναι εκπληκτικές.

"Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε έναν τεράστιο κόκκινο δράκο."

τεράστιο (και μη μου πείτε ότι τον περιμένατε μικρό) κόκκινο δράκο που ακούει στο όνομα Melkor και να βγείτε από τα μπουντρούμια ζωντανοί. Κατά την κίνησή σας σε όλα αυτά τα ανατριχιαστικά μέρη καλείστε να συγκεντρώσετε όσο περισσότερα όπλα και μαγικά μπορείτε. Έτσι, ίσως

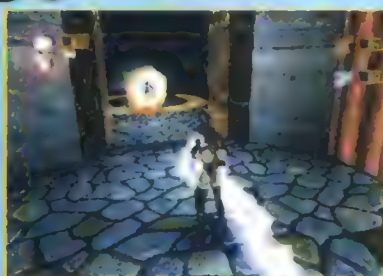
κατορδώσετε να αντιμετωπίσετε τους "αηδιαστικά" δυνατούς τελικούς κακούς.

ΜΑΥΡΙΛΑ...

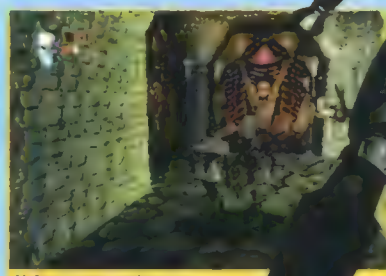
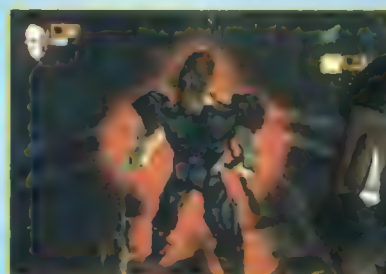
Ο μοναδικός σκοπός της πρώτης πίστας είναι, απ' ό,τι φαίνεται, να σας δώσει μια ψευδή αίσθηση της



Κρυμμένες περιοχές αποκαλύπτουν δωράκια όπως εδώ.



Υπήρχαν στο Μεσαίωνα εκτοξευτές ρουκετών; Όχι, όμως τα μαγικά ήταν εξίσου αποτελεσματικά.



Η Red Lotus πρέπει να αντιμετωπίσει δύο κλόουν. Πού έχω βάλει αυτό το ξόρκι της πτώμενης τούρτας;

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΩΡΑ



ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΑΓΙΚΑ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΟΠΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΟΤΙΑΝΠΟΤΕ ΣΑΣ ΣΤΑΘΕΙ ΕΜΠΟΔΙΟ. ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ "ΚΑΛΟΥΔΙΑ" ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ.

ARC OF POWER ΣΩΡΚΙ ΠΟΥ ΚΛΑΕΙ ΤΟ ΘΕΟ ΤΗΣ ΚΑΤΑΓΙΔΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΧΤΥΠΗΣΕΙ ΤΡΕΙΣ ΕΧΘΡΟΥΣ.



THE BLUNDERBUSS ΕΦΕΥΡΕΣΗ ΤΩΝ ΝΑΝΩΝ ΠΟΥ ΕΚΤΟΣΕΤΕΙ ΣΥΝΗΘΑ ΚΑΡΦΙΩΝ ΣΤΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ.



ΑΝΤΙ MAGIC CHARM ΑΠΟΚΡΟΥΕΙ ΤΙΣ ΕΧΘΡΙΚΕΣ ΜΑΓΕΙΕΣ. ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ.



MAGIC WARHAMMER ΕΠΙΣΗΣ ΕΦΕΥΡΕΣΗ ΤΩΝ ΝΑΝΩΝ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΟΠΛΟ ΚΑΤΑ ΤΩΝ ΠΕΤΡΑΝΟΡΩΠΩΝ.



ΑΝΚΗ OF LIFE ΣΩΡΚΙ ΠΟΥ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΙ ΤΗ ΧΑΜΕΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ.



RED SWORDS ΑΡΚΕΤΑ ΣΕ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΕΛΕΙΑ ΕΝΑΝΤΙΩΝ ΤΩΝ ΔΡΑΚΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΔΑΙΜΟΝΩΝ.



TREASURE Η ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΘΗΣΑΥΡΩΝ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΣΥΛΛΕΞΕΙ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΤΟ ΣΚΟΡ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ CREDITS.



SILVER SWORD ΑΡΚΕΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΕΝΑΝΤΙΩΝ ΤΩΝ ΖΩΜΠΙ, ΕΞΑΣΘΕΝΕΙ ΟΜΩΣ ΓΡΗΓΟΡΑ.



BOMB ΑΝΑΒΕΤΕ ΤΟ ΦΥΤΙΛΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΕΤΑΤΕ. ΟΣΟ ΠΟ ΑΔΥΝΑΤΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΝΚΤΡΟ ΤΟΣΟ ΜΑΚΡΥΤΕΡΑ ΘΑ ΠΑΣΙ.



BLACK SPIRITSWORD ΚΑΤΑΣΤΡΕΠΤΙΚΟ ΟΠΛΟ. ΚΑΘΕ ΘΟΡΑ, ΟΜΩΣ, ΠΟΥ ΧΤΥΠΑΤΕ ΕΝΑΝ ΚΑΚΟ, ΥΠΟΦΕΡΕΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ.



CHALK MARKS ΑΙΣΡΑ ΒΕΛΗ ΣΧΙΖΟΦΑΙΣΜΕΝΑ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ, ΠΟΥ ΣΑΣ ΒΟΗΘΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΜΕΓΑΛΟΥΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥΣ.



WAR PIGS OF DOOM ΕΝΑ ΣΩΡΚΙ ΠΟΥ ΜΑΖΕΥΕΙ ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΠΕΦΤΟΥΝ ΠΑΝΩ ΣΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΚΑΙ ΑΝΑΤΙΝΑΖΟΝΤΑΙ.



ANTIDOTE ΕΙΣΟΔΑΕΤΕΡΩΝΕΙ ΤΑ ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΝΑΝΤΗΡΙΑΣΗΣ. ΧΡΗΣΙΜΟ ΟΤΑΝ ΠΟΛΕΜΑΤΕ ΤΙΣ ΑΡΑΧΝΕΣ.



ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΑ...

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 50 ΔΙΑΝ ΤΕΡΑΤΩΝ ΠΟΥ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ, ΕΤΟΙΜΑ ΝΑ ΕΠΙΤΕΘΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΥΚΑΙΡΙΑ. ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΕΙΡΟΤΕΡΑ.

ORCS ΣΥΝΗΘΩΣ ΚΥΝΗΓΟΥΝ ΚΑΤΑ ΟΜΑΔΕΣ. ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΕΣΥΠΝΑ.



BLOODS BEAST ΔΙΩΣΜΕΝΟ ΓΙΑ ΖΕΣΤΟ ΑΙΜΑ. ΣΥΜΠΑΘΗΤΙΚΟ.



BATHAN ΚΟΥΒΑΛΑ ΣΠΑΘΙ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΩΣ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΣ.



RED DRAGON ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΚΤΗΝΟΣ. ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕΙ.



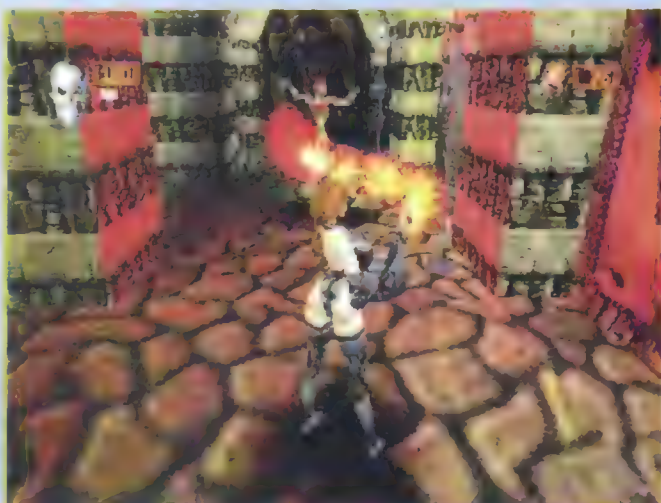
PRIESTESS ΦΥΛΑΧΤΕΙΤΕ ΑΠΟ ΑΥΤΗΣ ΤΙΣ ΘΑΛΑΣΣΙΝΕΣ "ΣΤΡΙΓΓΕΣ". ΔΕΝ ΣΤΙΤΕΥΟΝΤΑΙ.



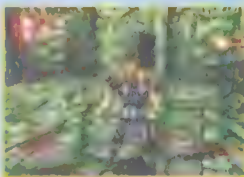
IMPS ΕΝΟΧΑΝΤΙΚΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ ΠΟΥ ΠΕΤΑΝΕ ΜΑΧΑΙΡΟΠΙΡΟΥΝΑ.



PIT FIEND ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΤΥΡΑΝΝΟΣΑΥΡΟ. ΜΕΓΑΛΟ, ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΚΑΙ ΠΕΙΝΑΣΜΕΝΟ.



Το φλογόβολο είναι πάντα μια καλή λύση για να απαλλαγείτε από πεισματάρηδες εχθρούς.



Σε πολλά σημεία φαίνεται το προσεγμένο περιβάλλον του παιχνιδιού.

P ασφάλειας, αφού δεν υπάρχουν κακοί αλλά απλώς μερικοί διακόπτες και μοχλοί τους οποίους πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Το Deathtrap Dungeon παρουσιάζει σαφείς βελτιώσεις σε σχέση με την



Στο Deathtrap Dungeon τα τσεκούρια θάβουν σοβαρά την υγεία.

έκδοση που παίζαμε στο preview. Ακριβέστερα, η engine του παιχνιδιού είναι πλέον τελειοποιημένη με μακρύ ορίζοντα, λεπτομερή σκηνικά και μία άψογη κάμερα. Μερικές φορές, όταν η πλάτη σας βρίσκεται κολλημένη σε έναν τοίχο, η κάμερα "ζορίζεται" κάπως, χωρίς αυτό όμως να επηρεάζει τη διασκέδαση - απλώς πρέπει να μετακινηθείτε λίγο. Ο χειρισμός είναι αρκετά απλός. Δεν υπάρχουν δύσκολοι συνδυασμοί πλήκτρων, ικανοί να σας προκαλέσουν ανησυχία. Ο συγχρονισμός και η ακρίβεια είναι τα μόνα προσόντα που χρειάζεται να διαθέτετε. Για παράδειγμα, υπάρχουν δύο πλήκτρα για την πραγματοποίηση επιθέσεων: το ένα χρησιμοποιείται για γρήγορα συνδυασμένα χτυπήματα και το άλλο για πιο δυνατές επιθέσεις. Το τελευταίο προκαλεί μεγαλύτερη ζημιά, αλλά χρειάζεται περισσότερη ώρα για τη δράση του. Τα μαγικά κόλπα καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος του παιχνιδιού. Αφού μαζέψετε τα 32 ξόρκια, είναι εύκολο εν συνεχεία να τα προετοιμάσετε για δράση. Ο οπλισμός είναι ιδιαίτερα σημαντικός. Γρήγορα θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι όλα τα όπλα εξίσου αποτελεσματικά σε διαφορετικά πλάσματα. Βέβαια, υπάρχουν πολλοί τρόποι να "σκίσετε τη γάτα".

ΣΚΟΤΑΔΙ...

Παράδειγμα σε αυτό που προαναφέρθηκε αποτελεί το Venom Sword, το μόνο όπλο που μπορεί να σκοτώσει τα Ερπετοειδή Κορίτσια (Serpent Girls). Τα συγκεκριμένα κορίτσια, όμως, μπορείτε να ξεφορτωθείτε κι αλλιώς: παρασέρνοντάς τα κάτω από πέτρες που πέφτουν στο πάτωμα. Υπάρχουν πάντοτε περισσότεροι του ενός τρόποι προκειμένου να αντιμετωπίσετε τα 53 είδη εχθρών. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι, εκτός από ποικιλία, έχει και μεγάλη αντοχή. Όπως προαναφέραμε, η επιμονή στη λεπτομέρεια είναι εκπληκτική. Είναι διασκεδαστικό(!) να πετσόκόβεις τους κακούς και να παρακολουθείς τα εντόσθιά τους να πετάγονται και να γλιστρούν στους τοίχους, ενώ τα κορμικά τμήματά τους αναπηδούν με κωμικό τρόπο στο έδαφος. Ετοιμαστείτε να αποφύγετε πατώματα που υποχωρούν, κρυμμένα καρφιά, καταστρεπτικές πέτρες και γενικά άφθονες παγίδες. Όπως στα βιβλία, έτσι κι εδώ ποτέ δεν ξέρεις τι σε περιμένει στην επόμενη γωνία (σελίδα, για τα πρώτα). Το Deathtrap Dungeon είναι σε γενικές γραμμές ένα απρόβλεπτο παιχνίδι, για να είμαστε όμως δίκαιοι πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχει σχεδόν πάντα



Αφού ξεφορτωθείτε τους κατοίκους ενός μέρους, ψάξτε για θησαυρούς.



Τα γκερεμτσάκια δεν λείπουν, γι' αυτό μην πλησιάζετε πολύ στις άκρες.

"Λεπτομερή σκηνικά και μία άψογη κάμερα."

ένα στοιχείο που προειδοποιεί για επερχόμενους κινδύνους. Ορισμένα animations και γραφικά θα μπορούσαν να είναι καλύτερα, χάρη όμως στη φανταστική πλοκή κρίνονται πολύ ικανοποιητικά.



PIXEL next generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΉΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

88%

Φοβερά σπορτικά αποτελέσματα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider II
Excalibur 2555 AD



video
MEGA
games

ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ ΜΕ ΝΕΑ ΘΕΜΑΤΑ
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
GAMES-PC CD ROM
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ INTERNET
ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ GAME
ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-SERVICE

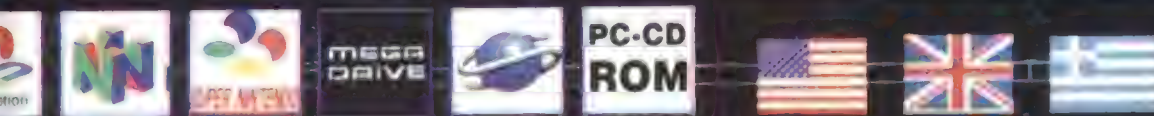
Τηλ. - Fax: 031 867339

ΔΕΛΦΩΝ 123 Τ.Κ. 54 248

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

megagame@spark.net.gr

www.spark.net/business/megagame



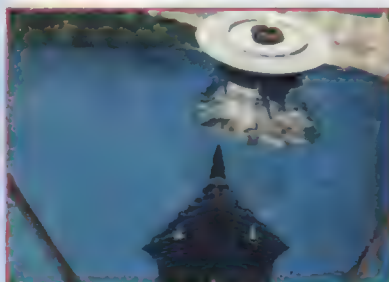
ATLANTIS

ΤΑ ADVENTURES ΓΙΑ SATURN ΑΥΞΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΠΛΗΘΑΙΝΟΥΝ. ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ CRYO ΠΟΥ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΕ ΔΥΟ CDs..

The Lost Tale

Περιμέναμε με αγωνία το συγκεκριμένο adventure, δεδομένου του ότι η έκδοση για

PC έκανε μεγάλη αίσθηση πριν από περίπου επτά μήνες που κυκλοφόρησε. Μπόρεσε η Cryo να κρατήσει το υψηλό επίπεδο γραφικών στην έκδοση για Saturn; Θα το μάθετε μόλις τελειώσετε την ανάγνωση της παρουσίασης. Ο τίτλος της περιπέτειας, το σενάριο της οποίας αν και σχετικά κοινότυπο είναι καλοδουλεμένο, μας παραπέμπει στη θρυλική Ατλαντίδα. Αυτή τη φορά θα παίξετε τον Seth, έναν καινούριο ακόλουθο της βασίλισσας Rhea. Μόλις φθάνετε στο νησί της Ατλαντίδας ανακαλύψετε ότι έχουν απαγάγει τη βασίλισσα και έχουν δολοφονήσει όλους τους φρουρούς της. Δεν θα αργήσετε να μάθετε ότι πίσω από όλα αυτά κρύβεται μία συνωμοσία θρησκευτικής φύσης. Καλείστε, λοιπόν, να ανακαλύψετε τη χαμένη βασίλισσα Rhea, με οποιοδήποτε κόστος.



Atlantis ξεχώρισε και για την επαναστατική τρισδιάστατη μηχανή του. Εχοντας άποψη πρώτου προσώπου μπορείτε να περιστραφέτε 360 μοίρες στον οριζόντιο άξονα κίνησης και 150 μοίρες στον κάθετο. Με αυτό τον τρόπο έχετε πανοραμική θέα του κόσμου σας. Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι σχετικά απλός. Με το "σταυρό" του

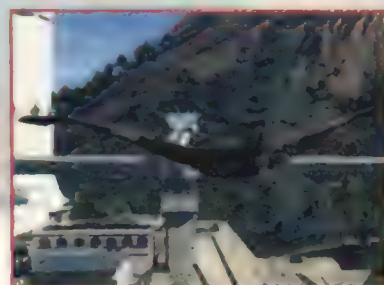
Ξεκινώντας από τον τομέα των γραφικών του Atlantis, τα συναισθήματα είναι ανάμεικτα. Αυτό συμβαίνει διότι το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο επίπεδα γραφικής απόδοσης. Το πρώτο, αυτό της υψηλής ανάλυσης, αφορά στο animation κίνησης από σημείο σε σημείο. Αν και το επίπεδο των γραφικών δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτό των PCs, ωστόσο πλησιάζει πολύ τα γραφικά του Enemy Zero. Βέβαια, πρέπει να σημειώσουμε ότι το Enemy Zero καταλαμβάνει περίπου το μισό μέρος της οθόνης από ό,τι το Atlantis. Τα πράγματα όμως χαλάνε όταν έπειτα από ένα μικρό διάβασμα του CD του Saturn η ανάλυση των γραφικών μειώνεται αρκετά, προφανώς για να διατηρήσει το παιχνίδι αποδεκτή ταχύτητα περιστροφής του κόσμου. Εκτός από τα εκπληκτικά γραφικά, το



Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Cryo
Διάθεση: Infoworld, τηλ.: 8254726
Ημερομηνία κυκλοφορίας:
κυκλοφορεί
Παικτή: 1



Single Player



Δεν μπορείτε να σώσετε την περιπέτεια σε όποιο σημείο θέλετε.

Τέλος, ο ήχος της περιπέτειας χαρακτηρίζεται ιδιαίτερα ικανοποιητικός, η δε μουσική επένδυση θυμίζει σε μερικές περιπτώσεις ελληνική μουσική. Τα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες είναι αρκετά ρεαλιστικά.

Πατώντας το "B" ρίχνετε μια ματιά στο inventory σας. Δεν θα αντιμετωπίσετε πολλές δυσκολίες με το χειρισμό του χαρακτήρα σας, εξαιρουμένων των περιπτώσεων κατά τις οποίες θέλετε να μαζέψετε κάποιο αντικείμενο. Για να γίνει κάτι τέτοιο θα πρέπει να περάσετε από πάνω του, ώστε να ενεργοποιηθεί η

χειριστήριού εκτελείτε τις περιστροφές, ενώ με το πλήκτρο "A" γίνονται οι περισσότερες ενέργειες όπως η επιλογή της κατεύθυνσης αλλά και της

αλληλεπίδρασης με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφερθεί ότι οι διαδρομές που μπορείτε να ακολουθήσετε είναι προκαθορισμένες,

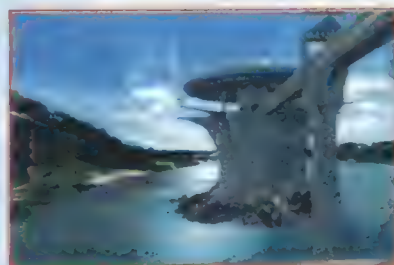
όπως και στο Enemy Zero. Το γεγονός αυτό χαλά λίγο την αρχική αίσθηση ελευθερίας κινήσεων του Atlantis.

ένδειξη ύπαρξης. Στην αντίθετη περίπτωση, αν δεν προσέξτε καλά τι υπάρχει σε κάθε οδόνη, μπορεί να χάσετε το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού κυμαίνονται μάλλον σε μέτρια επίπεδα και δεν θα δυσκολέψουν τους έμπειρους adventurers, ενώ δεν θα αποθαρρύνουν τους νέους παίκτες.

Σημειώνουμε ότι δεν μπορείτε να σώσετε την περιπέτεια σε όποιο σημείο θέλετε, αφού το παιχνίδι σώζει μόνο του τη θέση σας, όταν περνάτε από σημαντικά σημεία. Αυτό αρκετές φορές μπορεί να καταντήσει αρκετά "σπαστικό", καθώς θα πρέπει να εκτελέσετε πολλές φορές την ίδια διαδρομή, εάν προς το τέλος της χάσετε.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα αρκετά καλό adventure που θα συναρπάσει τους λάτρεις του είδους. Εάν δεν υπήρχε η εναλλαγή των αναλύσεων των γραφικών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σίγουρα το Atlantis θα καταλάμβανε μία θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών για Saturn που έχουν βαθμολογία άνω του 90%.



ANTOXH ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○
 ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
 GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
 ANTOXH ●●●●●●○○○○

80%

Ενα adventure για όλους.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
 Enemy Zero D



review

sony playstation

NHL FACE OFF '98

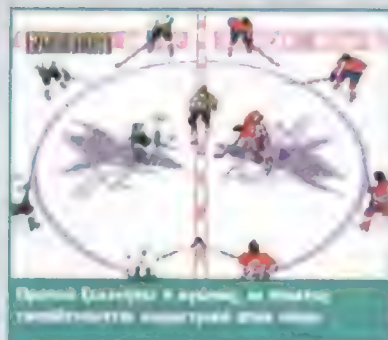
ΝΑΙ, ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΜΑΣ ΦΙΛΟΙ, ΕΧΟΥΜΕ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ HOCKEY ΜΠΡΟΣΤΑ ΜΑΣ. ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ Η ΒΑΛΙΤΣΑ. ΑΛΗΘΕΙΑ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΑΣΧΗΜΟ ΚΟΜΜΑΤΙ.

Κάνει κρύο εδώ!

Σε αυτή τη ζωή τρία πράγματα είναι σίγουρα: πρώτον, όλοι θα πεθάνετε (κάποτε...), δεύτερον,

δεν είστε και πολύ ενθουσιασμένοι με τα ice hockey παιχνίδια και, τρίτον, οι εταιρίες παιχνιδιών δεν το έχουν αντιληφθεί και συνεχίζουν (και θα εξακολουθήσουν για αρκετό καιρό) να διαθέτουν στην κυκλοφορία νέες εκδόσεις των παιχνιδιών τους που έχουν να κάνουν με το εν λόγω άθλημα.

Όλο και κάποια μικροαλλαγή στα γραφικά θα γίνει, όλο και κάποιος κανονισμός θα προστεθεί, κάπως θα δικαιολογηθεί ακόμη ένα παιχνίδι του είδους στα ράφια. Μέχρι προσφάτως ο μόνος τίτλος που άξιζε την προσοχή μας ήταν το NHL '98 της Electronic Arts. Η δουλειά που είχε γίνει ήταν πολύ καλή, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να διαδέχεται ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει ένας παίκτης (εξωφρενικός ρεαλισμός, πολύ καλός ήχος), αν και ο χειρισμός ήταν κάπως άσπαστος. Το NHL Face Off '98 ακολουθεί κάπως διαφορετική προσέγγιση, αποφεύγοντας να προσέξει ιδιαίτερα τη λεπτομέρεια και δίνοντας βάση στα γραφικά. Στο σημείο αυτό πρέπει να σταθούμε για λίγο, καθώς είναι όντως



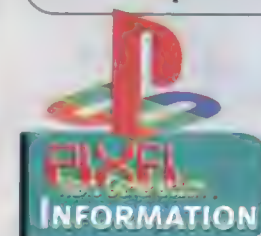
αξιοπρόσεκτη η ομαλότητα και η ταχύτητα με την οποία διαχειρίζεται η μηχανή γραφικών τη δράση στον πάγο. Οι ίδιοι οι παίκτες κινούνται με πολλή φυσικότητα και χάρη, όπως ακριβώς



ελπίζαμε. Αν το όλο παιχνίδι κυλά πολύ γρήγορα για τα δικά σας γούστα, μπορείτε να το ρυθμίσετε, όπως εξάλλου μπορείτε να ρυθμίσετε και τις κάμερες του παιχνιδιού. Το σύστημα κατεύθυνσης των

"Το σύστημα κατεύθυνσης των παικτών είναι εξαιρετικό."

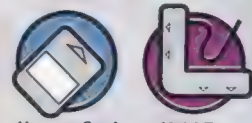
παικτών είναι εξαιρετικό, αν και μερικά χαρακτηριστικά του θέλουν λίγο χρόνο να τα συνηθίσετε. Στην αρχή θα σας φανεί ότι μερικά θέματα (π.χ. η σωστή πάσα) έχουν παραγίνει εύκολα. Συνεχίζοντας όμως το παιχνίδι και ανεβαίνοντας τα επίπεδα δυσκολίας, θα δείτε ότι όλα είναι στημένα όπως ακριβώς θα θέλατε. Μερικοί από τους συνδυασμούς πλήκτρων μπορεί να αποδειχθούν υπερβολικά πολύπλοκοι, γεγονός που ενδεχομένως να σας ανεβάσει το αίμα στο κεφάλι, αν είστε ήδη ξαναμμένοι



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony



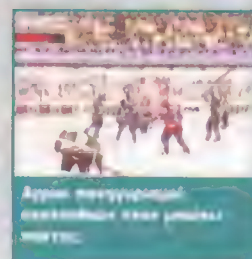
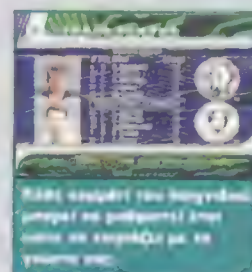
Single Player Multiplayer



Memory Card Multi-Tap



Dual Analogue



ΚΑΜΕΡΕΣ

ΑΝΤΙ ΝΑ ΣΑΣ ΤΡΕΛΑΝΕΙ ΜΕ ΑΝΑΡΜΗΝΤΕΣ ΚΑΙ ΑΣΚΟΠΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ, Η SONY ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΠΕΝΤΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΣΤΗΜΕΝΕΣ.



diagonal



high vertical



ice-level

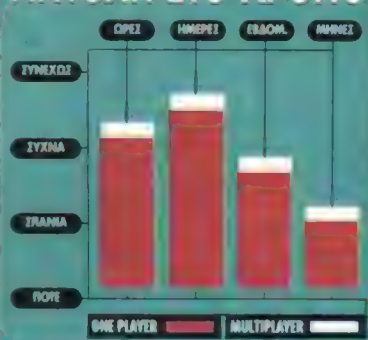


side



vertical

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ
80%

Καλό, δεν διαβάσαμε όμως:

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
NHL 98
ACTUAL ICE HOCKEY



Μια φορά κι έναν καιρό
ήταν ένας δεινόσαυρος...
που έφαγε 1500 εχθρούς
κι έζησε 315 ζωές...

YOSHI'S STORY

στορία δύσκολη... για παίκτες γενναίους!

RUMBLE PAK

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ



Μόνο 19.900 δρχ.

NEWMAN HAAS

ΣΤΟ ΚΕΝΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΠΟΥ ΜΕΣΟΛΑΒΕΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΩΝ ΤΗΣ FORMULA ONE, Η ΠΡΟΣΟΧΗ ΜΑΣ ΣΤΡΕΦΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΩΝ ΤΟΥ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ. ΤΟ INDYCAR ΜΟΙΑΖΕΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ.

Ταχύτητα!



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Διάθεση: Sony Hellas



Κάνετε λάθος σχετικά με το Indycar. Χάρη στο διάστημα Indy 500, όπου τα αυτοκίνητα πιάνουν τα 230 μίλια την ώρα χωρίς όμως να κάνουν τίποτα περισσότερο, το άθλημα έχει τη φήμη ότι είναι ανυπόφορα βαρετό. Γιατί θα ήθελε κάποιος να περάσει ατέλειωτες ώρες τρέχοντας γύρω-γύρω σε μια οβάλ πίστα και προσπερνώντας βαθμιαία άλλα αυτοκίνητα, πόσο μάλλον να ξοδέψει χρήματα για να μπορεί να το παίζει στο PlayStation;

Από τις 14 πίστες που βρίσκονται στο Newman Haas Racing μόνο οι 2 θα μπορούσαν να περιγραφούν ως οβάλ, ενώ οι υπόλοιπες μοιάζουν με τις πίστες της



Υπάρχουν μόνο έξι αυτοκίνητα στο δρόμο σε split screen, αλλά αυτό δεν χαλά τη διασκέδασή σας όταν εμβολίζετε το συμπαίκτη σας.

F1. Όπως μπορείτε να δείτε από τα screenshots, το Newman Haas δεν είναι κατασκευασμένο από καινούρια κομμάτια και παρουσιάζει έντονη ομοιότητα και με τα δύο παιχνίδια Formula One της Psygnosis. Αυτό συμβαίνει γιατί το Studio 33 -κατασκευαστής του Newman- συνεργάζεται με την Psygnosis και του είχε δώσει πρόσβαση στη software engine για να ξεκινήσει την κατασκευή του παιχνιδιού.

ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Εγιναν πολυάριθμες αλλαγές στην προαναφερθείσα engine προκειμένου να γίνει το Newman Haas ένα αυτόνομο παιχνίδι. Το αποτέλεσμα ήταν αυτό να μοιάζει πολύ με τη Formula One αλλά να παίζεται εντελώς διαφορετικά. Όπως και στη F1, τα αυτοκίνητα έχουν υψηλή λεπτομέρεια, έτσι στιγμιαία μπορείτε να αναγνωρίσετε τις ομάδες, αν έχετε γνώση του πρωταθλήματος.

Ο χειρισμός του οχήματός σας είναι άλλη υπόθεση. Δεν έχει σημασία ποιο από τα 16 αυτοκίνητα θα διαλέξετε να οδηγήσετε, το Newman Haas διαθέτει φοβερά ευαίσθητο



Η πίσω κάμερα είναι καλή κατά τη διάρκεια ενός αγώνα και τα περισσότερα αυτοκίνητα δείχνουν όμορφα από αυτή τη γωνία. Μπορείτε ακόμα και να διαβάσετε και τις διαφημίσεις τους.

χειρισμό. Απλά στρίψτε ελάχιστα προς τα αριστερά και το αυτοκίνητο θα πάρει αμέσως απότομη κλίση προς την άκρη του δρόμου, λέτε κι ένας οργισμένος θεατής σάς πέταξε τούβλο στο αλεξίγυιο! Ακόμα και με το Dual Analogue Pad και ύστερα από πολλές προσπάθειες ρύθμισης είναι και πάλι πολύ ευαίσθητο. Χρησιμοποιώντας το σύστημα διεύθυνσης που στρίβει βαθμιαία θα μπορούσατε να ακολουθήσετε την ακριβή γωνία μιας στροφής, αλλά είναι αδύνατον αυτό να γίνει χωρίς να κατευθυνθείτε προς το γρασίδι.

Το Newman Haas απογοητεύει σε πολλά σημεία ακόμη. Ξανά και ξανά θα διαπιστώσετε ότι καλές ιδέες χαράμιζονται από ασήμαντα προβλήματα. Για παράδειγμα, υπάρχουν πέντε κάμερες οδηγησης αλλά καμία μπροστά-μπροστά. Κομμάτια του αυτοκινήτου σπάνε και βγάζουν σπιδες αλλά η κάμερα απομακρύνεται απότομα, προσφέροντας τη μικρότερη οπτική επαφή. Υπάρχει και άποψη του κόκπιτ, αλλά αυτό είναι το χειρότερο που έχετε δει. Υπάρχουν καθρέφτες στα φτερά αλλά δεν

RACING



Να και κάτι που χρειάζονται τα περισσότερα αγωνιστικά παιχνίδια: μία ομάδα για τα pits. Πάντως δεν υπάρχει φόδος να πατήσετε αυτούς τους τύπους.

"Απογοητεύει σε πολλά σημεία ακόμη."



αντανακλούν το δρόμο, το τοπίο ή τον ουρανό. Παρά τη συμβατότητα με Dual Analogue, δεν μπορείτε να διαλέξετε εσείς τα πλήκτρα. Έτσι, αναγκάζεστε να αφήνετε το δεξί μοχλό (γκάζι/φρένο) για να ανοίγετε ή να κλείνετε το τούρμπο, ενώ αναθέτοντας αυτή τη λειτουργία στο R3 (αντί να πιέζετε το δεξί μοχλό) θα



Τα Indycars είναι διαφορετικά φτιαγμένα. Αντί για την αεροτομή συνήθως μπορείτε να θάλατε όλη τη μούκα.



ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΦΤΙΑΧΘΗΚΑΝ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ NEWMAN HAAS ΣΥΝ ΤΙΣ 10 ΔΙΑΦΗΜΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ INDYCAR. Η ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΟΛΑΣΤΙΚΗ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΟΥ PORTLAND. Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ΟΝΙΟ ΔΙΑΦΕΤΕΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΣΥΝΑΓΑΣΜΟ ΑΠΟ ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΕΥΘΕΙΕΣ ΚΑΙ ΜΑΚΡΕΣ, ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ.



Στο Newman Haas, ο αυτοκινητόδρομος του Houston, Texas είναι ότι το Monaco για τη F1: δύσκολο, με απότομες στροφές. Στην αρχή θα πάρετε αρκετές από αυτές λάθος.



Η Psygnosis με κάποιο τρόπο κατάφερε να φτιάξει τη δική της ομάδα, που φέρει το σήμα και το λογότυπο της εταιρίας. Δεν θυμάμαι να την έχω δει στη τηλεόραση...



γίνονται ευκολότερη η ανταγωνιστική οδήγηση.

ΜΑΥΡΗ ΣΗΜΑΙΑ

Το Newman Haas έχει ορισμένα καλά χαρακτηριστικά που δεν έχουν πειραχθεί, όπως την ομάδα των pits που παρακολουθείτε να βγάζει και να αντικαθιστά τα λάστιχα σας καθώς και ένα μενού που σας επιτρέπει να τους γνωστοποιείτε τις απαιτήσεις σας σχετικά με τα καύσιμα και την πίεση των ελαστικών. Αποδεχθείτε ότι δεν θα έχετε τέλειο έλεγχο του συστήματος διεύθυνσης και θα αρχίσετε να διασκεδάσετε. Τουλάχιστον, οι πίστες είναι γρήγορες και μπορείτε να ρυθμίσετε τα πάντα στα αυτοκίνητα, ενώ το διπλό σε Split Screen mode είναι καλό. Ομως, αργά ή γρήγορα θα δηλήσετε να παίξετε στο πρωτάθλημα και, χάνοντας ξανά και ξανά εξάπιας του δύσκολου χειρισμού, θα νιώσετε την επιθυμία να σπάσετε κάτι.



ΚΑΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΣΚΟΤΩΝΟΥΝ

ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΑΠΑΛΑ ΑΚΟΥΜΠΗΣΤΕ ΕΝΑ ΑΛΛΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ, ΤΟ NEWMAN HAAS ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΕΚΝΕΥΡΙΣΤΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΙΑ ΝΑ ΑΠΟΝΑΚΡΥΝΕΤΑΙ, ΕΝΩ ΕΙΣΕΙΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. Η ΣΑΦΗΝΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ ΣΑΣ ΕΜΠΟΔΙΖΕΙ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΕΤΕ ΕΥΘΕΙΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΤΟ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΙΣΩ ΚΑΜΕΡΑ ΤΗΝ ΩΡΑ ΠΟΥ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ.



ΟΥΠΙ! ΜΟΛΙΣ ΓΡΑΤΙΣΟΥΝΙΖΑΤΕ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΜΠΡΟΣΤΑ. ΔΕΝ ΠΕΙΡΑΞΕΙ, ΟΛΑ ΕΙΝΑΙ ΥΠΟ ΕΛΕΓΧΟ...



ΕΠΙ! ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΙΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΑΠΟΤΟΜΗ ΣΤΡΟΦΗ, ΑΛΛΑ Η ΚΑΜΕΡΑ "ΠΕΤΑ" ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ!



ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΔΕΞΙΑ ΣΤΡΟΦΗ ΜΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ, ΟΡΜΗΣΑΤΕ ΣΤΑ ΔΙΑΧΩΡΙΣΤΙΚΑ.

PIXEL
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

74%

Το F1 '97 είναι καλύτερο.

ΕΝΑΜΑΚΤΙΚΑ:
Formula 1 '97
TOCA

WAYNE GRETZKY'S

ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ. ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΑΛΛΑΞΑΝ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΘΟΥΝ ΤΑ... ΚΕΡΔΗ.

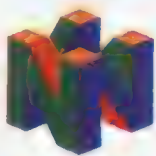
Όλοι στον πάγο!

Memory Options



Memory:
Δεν χρησιμοποιείται.

Controller Pack:
Αποθηκεύει τα σκορ,
τα στατιστικά
στοιχεία, τις θέσεις
στο πρωτάθλημα κ.ά.



PIXEL INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Midway
Παίκτης: Μέχρι 4



Single Player



Multiplayer



Cartridge



Controller Pack

Χμμ... Δεν είμαι σίγουρος αν συμφωνώ με αυτό! Βγάζουμε καινούρια έκδοση παιχνιδιού, όταν το μόνο που άλλαξε είναι οι ομάδες; Δεν είναι λίγο... χαμένα λεφτά; Με ανοιχτές αγκάλες υποδεχθήκαμε το Wayne Gretzky's Hockey (το πρώτο), το οποίο μάλιστα χαρακτηρίσαμε άριστο εξομοιωτή. Εντάξει, μπορεί να είχε κάποιες ατέλειες (και ποιο παιχνίδι δεν έχει;), αλλά σε γενικές γραμμές ήταν εξαιρετικό. Τώρα, βέβαια, θα νομίζετε ότι έπειτα από έναν χρόνο οι προγραμματιστές θα διατήρησαν όλα τα καλά στοιχεία του αυθεντικού και θα βελτίωσαν ή ίσως ξεφορτώθηκαν τα υπόλοιπα, έτσι δεν είναι; Δυστυχώς, όμως, θα σας απογοητεύσω - εκτός κι αν το μόνο παράπονο που είχατε αφορά στις παλιές ομάδες και την έλλειψη φωτογραφιών για τους παίκτες. Πέρα από την αισθητική του παιχνιδιού λίγα στοιχεία έχουν αλλάξει

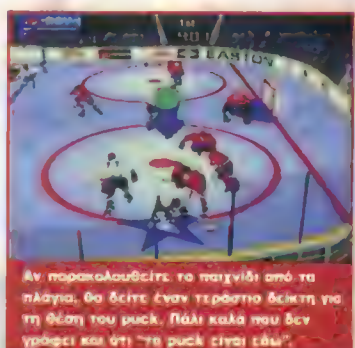
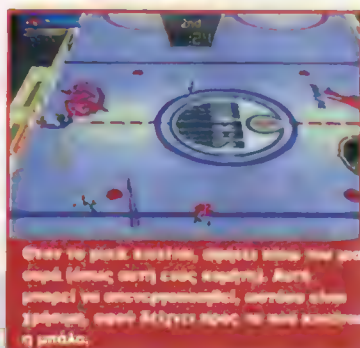
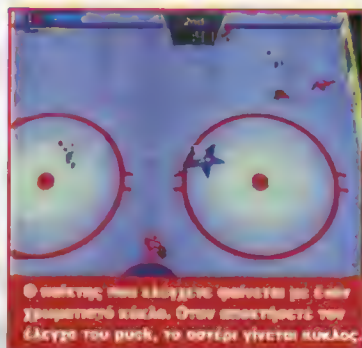
και θα περάσουν εύκολα απαρατήρητα. Ας υποθέσουμε, όμως, ότι δεν έχουν αγοράσει όλοι την αρχική έκδοση του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να κάνουμε λόγο για ένα πολύ καλό παιχνίδι. Αν μάλιστα σας αρέσει η ιδέα να πατινάρετε σε μια παγωμένη πίστα, αλλάζοντας... τα φώτα των αντιπάλων με το μπαστούνι, όταν δεν σκοράρετε, τότε σας το συνιστάμε ανεπιφύλακτα.

ΜΠΑΣΤΟΥΝΙΑ... ΕΠ' ΟΜΟΥ

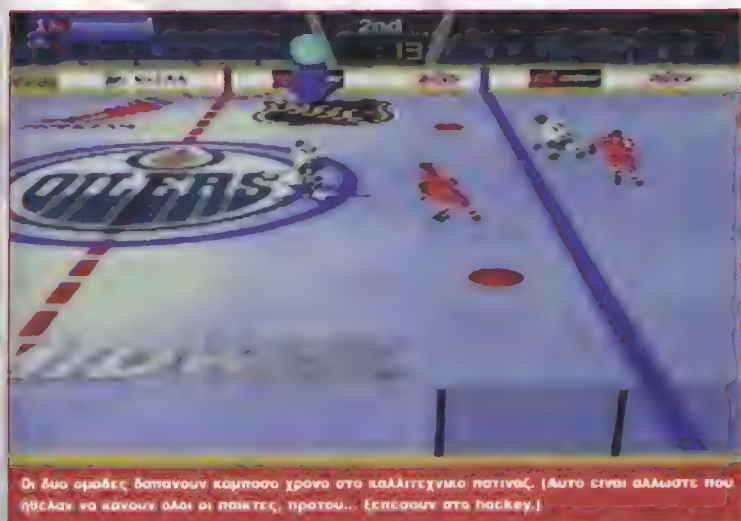
Ξεκινώντας θα αναφέρουμε ότι το αναλογικό joystick είναι αυτό ακριβώς που χρειάζεστε στο παιχνίδι. Κινούμενοι αργά ή γρήγορα, στρίβοντας απότομα ή χαλαρά, τα αναλογικά joysticks μοιάζουν να φτιάχτηκαν ακριβώς για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Το ruck (για τους μη έχοντες γνώση πρόκειται για την μπάλα του hockey) μπορεί να έχει "ουρά" όπως αυτή που



Το μοχλάκι του N64 είναι



HOCKEY '98



Οι δύο ομάδες δαπανούν κάμποσο χρόνο στο καλλιτεχνικό πατινάζ. (Αυτό είναι αλλαγή που ήθελαν να κάνουν όλοι οι παίκτες, πρώτου... ξεπέρασαν στο hockey.)

αφήνουν πίσω τους οι κομήτες και σας επιτρέπει να βλέπετε πού βρίσκεται και προς ποια κατεύθυνση κινείται. Τώρα, βέβαια, αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε στον εντοπισμό του, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις κάμερες (επτά στο σύνολό τους), οι οποίες το δείχνουν με έναν μεγάλο δείκτη και το ακολουθούν σε όλη την πίστα. Αν κάνετε αυτή την επιλογή, δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με το ruck, αλλά δεν θα μπορείτε να εντοπίσετε εύκολα τον παίκτη σας.

ΣΚΟΤΩΜΟΣ ΧΩΡΙΣ ΟΠΛΑ

Το παιχνίδι ξεκινά στη σέντρα με μία πρόσωπο με πρόσωπο αναμέτρηση δύο παικτών σε κοντινό πλάνο. Αμέσως μετά η κάμερα αλλάζει ανάλογα με τις ιδιαίτερες ρυθμίσεις σας. Εμείς σας προτείνουμε την επιλογή "high overhead", μέσω της οποίας έχετε συνεχές zoom των φάσεων του παιχνιδιού, κάτι που σας βοηθά να βρίσκετε προς τα πού πέφτουν τα τέρματα.

φτιαγμένο για αυτό το παιχνίδι.

Όπως συνέβαινε και στην προηγούμενη έκδοση, και εδώ γίνονται καβγάδες μεταξύ των παικτών, όταν αυτοί "τα πάρουν στο κρανίο" (έτσι τουλάχιστον αναφέρεται στο manual). Τα γρονθοκοπήματα αρχίζουν όταν ο μετρητής της τσαντίλας ενός παίκτη αυξηθεί αισθητά. Πάντως, παρ' ότι προσπαθούσα επί τρία παιχνίδια να τσαντίσω όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, μάρες δεν έπεσαν.

Έχετε δύο επιλογές στη διάθεσή σας: την arcade και τη simulation. Στην πρώτη επιλογή μπορείτε να παίξετε μόνοι σας ή με τρεις φίλους σας το ανώτερο. Εδώ κάθε ομάδα έχει τρεις παίκτες και έναν τερματοφύλακα, ενώ οι κανονισμοί είναι λιγότεροι. Στην κανονική επιλογή (simulation) το παιχνίδι είναι πιο ρεαλιστικό, με περισσότερους κανόνες και στατιστικές. Με άλλα λόγια, είναι μία επιλογή για όσους θέλουν ένα πιστό αντίγραφο της

ΜΗΝ ΤΑ ΒΑΖΕΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ

ΟΙ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΕΣ ΤΟΥ HOCKEY ΣΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΣΚΑΡΑ ΚΑΡΥΔΑ. ΕΤΣΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΙΝΑΙ ΑΛΛΩΣΤΕ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΝ ΤΟΥΣ ΑΡΙΕΤΑ ΑΣΤΑΒΕΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ. ΠΑΡ' ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΞΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΝΑ ΤΟΥΣ ΠΡΟΚΛΑΣΟΥΝ ΟΠΩΣ ΚΙ ΕΝΑΙ ΑΥΤΟΥΣ ΣΠΙΘΕΤΙΚΟΙ ΣΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΔΕΙΧΝΕΙ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΓΙΑ ΕΝΑ REPLAY...

1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΚΑΙ Ο ROY ΕΠΙΣΕ ΚΑΤΩ, Ο ΤΥΠΟΣ ΣΙΝΑΙ ΣΑΠΑΔΩΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΗΚΩΣΕΙ. ΤΙ ΣΥΝΕΒΗ, JIM."

2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΔΕΝ ΣΕΡΩ, BOB, ΤΗ ΜΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΉΤΑΝ ΟΡΘΟΣ, ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΑΡΑΥΣ ΠΛΑΤΥΣ ΣΤΟΝ ΠΑΓΟ. ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΤΟ REPLAY..."



1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΑΙΩΡΙΟΝ, ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΣΙΝΑΙ ΜΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΕΝΗ ΣΠΙΘΙΣΗ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ROY ΚΑΙ NICK. ΘΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΟΥΝ ΝΑ ΗΠΕΡΒΕΨΟΥΝ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ."

2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΑΚΡΙΒΩΣ, BOB, ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ... ΚΑΙ ΝΑ ΤΟ ΣΟΥΤΙ ΜΑΖΙ ΤΟ RUCK ΕΠΙΤΥΧΕΙ ΜΕΣΑ... ΚΑΙ ΒΛΑΦΕΤΑΙ Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟ ΑΠΕΚΡΥΞΕ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ."



1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΑΤΣΑΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ, Ο ROY ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΠΙΒΡΑΔΥΝΕΙ, ΚΑΙ, ΣΤΡΙΒΕΙ ΚΑΙ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ..."



3ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΕΙΣ ΜΕΣ ΜΟΡΤΟ, ΣΑΝΤΥΡΝΑΙ ΟΠΩΣ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ..."

2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΔΕΝ ΕΣΕ ΠΩΕ, JIM, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΜΕΝΕΙ ΕΤΕΛΕΣΤΗΜΕΝΟΣ. ΕΠΙΠΡΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ!"

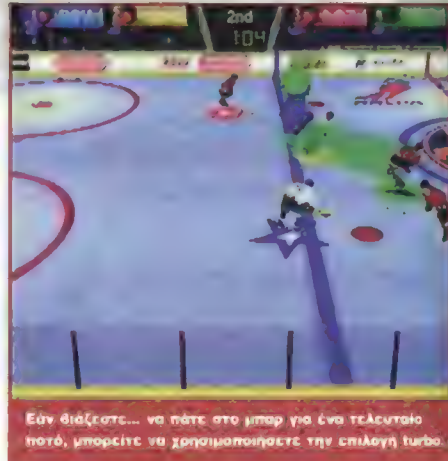


2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΟΙ ΔΥΟ ΠΑΙΡΕ ΕΝΑΝ ΕΝΩΜΟ, ΑΛΛΑ ΣΟΥΤΕΙ Ο ROY ΚΑΙ ΜΑΖΕΙ ΝΑ..."

1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΑΟΥΤΣ, Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟΝ ΕΠΙΣΕ ΚΑΤΩ!"

3ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "ΣΑΝ ΣΑΚΙ ΜΕ ΡΑΤΑΤΕΣ, JIM, ΔΕΝ ΝΟΜΙΖΩ ΝΑ ΣΗΚΩΣΕΙ ΓΗΓΟΡΑ!"





ΠΩΣ ΝΑ ΣΚΟΡΑΡΕΤΕ

ΟΙ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΕΣ ΣΤΟ WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY '98 ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΙ ΑΛΛΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΝΙΚΗΣΟΥΝ. ΔΙ' ΟΣΟΥΣ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ REPLAY

- 1) ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΕΙ ΦΕΣΙΞΙΣ. ΟΙ ΑΣΠΡΟΙ ΕΧΟΥΝ ΤΟ PUCK ΑΛΛΑ ΟΙ ΚΟΚΚΙΝΟΙ ΤΟΥΣ ΜΠΛΟΚΑΡΟΥΝ ΚΑΛΑ. ΕΤΣΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΝΟΙΓΜΑ ΓΙΑ ΣΟΥΤ.
- 2) Ο ΑΣΠΡΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΜΕ ΤΟ PUCK ΤΡΕΧΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΜΕΣΟΝ ΓΙΑ ΝΑ ΣΟΥΤΑΡΕΙ ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΑ...
- 3) ... ΠΙΛΩΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΥΠΝΟ ΤΟΥΣ ΚΟΚΚΙΝΟΥΣ.
- 4) ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΟΝΤΑΙ ΤΟ ΛΑΘΟΣ ΤΟΥΣ, ΟΙ ΚΟΚΚΙΝΟΙ ΚΑΣΙΝΟΥΝ ΤΗΝ ΑΜΥΝΑ ΤΟΥΣ...
- 5) ... ΑΛΛΑ Ο ΑΣΠΡΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΟΥΤΑΡΕΙ.
- 6) ΔΥΣΤΥΧΩΣ, ΑΠΟ ΤΗ ΒΙΑΣΥΝΗ ΤΟΥ Ο ΑΣΠΡΟΣ ΔΕΝ ΣΗΜΑΔΕΥΕΙ ΚΑΛΑ ΚΑΙ Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ ΑΠΟΚΡΟΥΕΙ.
- 7) ΤΟ PUCK ΣΦΟΙΤΡΑΚΙΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΦΘΑΝΕΙ ΣΤΟΝ ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΣΠΡΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΕ ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗ ΦΑΣΗ.
- 8) ΠΡΟΤΟΥ ΣΗΚΩΘΕΙ Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ, Ο ΑΣΠΡΟΣ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ PUCK ΑΡΙΣΤΕΡΑ...
- 9) ... ΣΟΥΤΑΡΕΙ ΔΥΝΑΤΑ ΚΑΙ...
- 10) ... ΣΚΟΡΑΡΕΙ.
- 11) Ο ΣΟΥΤΕΡ ΣΑΝΚΕΤΤΕΡΕΙ.



Pπραγματικότητας, περιλαμβανομένων των γκολ, των αποκρούσεων μέχρι και των τεστ ντοπαρίσματος (απλώς αστεϊευόμαστε). Η νοημοσύνη των παικτών στο πρώτο Gretzky ήταν απογοητευτική, αφού έπεφταν εύκολα στις παγίδες των αντιπάλων και έκαναν λανθασμένες πάσες, οι δε

μπορούν να κουνηθούν σχεδόν καθόλου, πόσο μάλλον να κινούνται γρήγορα. Από πλευράς γραφικών το εξεταζόμενο παιχνίδι θυμίζει την προηγούμενη έκδοση, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα περιλαμβάνονται φωτογραφίες των παικτών και διαφορετικές ομάδες. Χαρακτηριστικά όπως το

Αν σας αρέσει το άθλημα, το WGH '98

τερματοφύλακες ήταν πανεύκολο να νικήσουν. Στο δεύτερο παιχνίδι η κατάσταση έχει αλλάξει.

ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΕΣ

Το πρόβλημα με τους τερματοφύλακες έχει διορθωθεί, αφού είναι σχεδόν αδύνατο να σκοράρετε εναντίον τους. Καταρχήν, κινούνται εξίσου γρήγορα - αν όχι ταχύτερα - με τους υπόλοιπους παίκτες. Όσοι από εσάς έχετε δει αγώνα hockey ξέρετε ότι οι τερματοφύλακες φορούν τόσα προστατευτικά εξαρτήματα που δεν

2η γνώμη

Το Gretzky '98 είναι ένα καλό παιχνίδι αφού είναι ίδιο με την προηγούμενη έκδοση, κάτι το αναμενόμενο. Εδώ έχουμε μια περίπτωση κατά την οποία η επρία ανανέωση του παιχνιδιού ήταν χαμένος χρόνος, τα όπλα, εκτός από τους ποδοπορμένους φίλους του αθλήματος του hockey. Αν έχετε το Gretzky σποφτείτε το - εκτός κι αν βρείτε ένα να... back-up.



Από ψηλά φαίνονται σαν μυρμηγκία... με παγοπέδιλα και μυρμηγκομαστούρια.

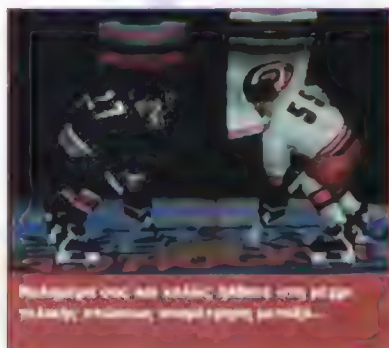
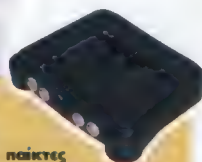


ρυθμιζόμενο γήπεδο, η επιλογή replay και η δυνατότητα ρύθμισης του αριθμού παικτών σε κάθε ομάδα είναι παρόντα και σε αυτήν την έκδοση προσφέροντας την αίσθηση της ποικιλίας, παρ' ό,τι τίποτα καινούριο δεν προστέθηκε.

είναι το καλύτερο.

Γενικά

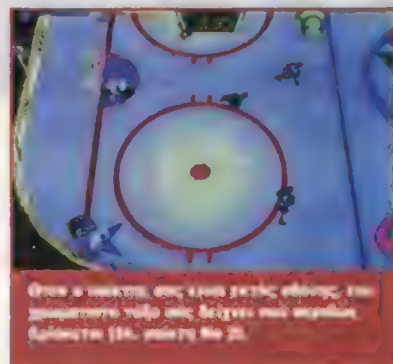
- (+) Εντυπωσιακοί τρισδιάστατοι παίκτες
- (+) Γρήγορο και "απαλό" gameplay
- (+) Πολύ καλή επιλογή replay
- (-) Ίδιο με το προηγούμενο



Η μεγαλύτερη απογοήτευση εντοπίζεται στο ότι ακόμα δεν μπορεί να παίξει παρά μόνο ένας παίκτης στην επιλογή simulation. Είναι πιο διασκεδαστικό όταν παίζετε με έναν φίλο σας εναντίον δύο άλλων "φίλων". Θα ήταν υπερβολικό να ζητούσαμε two-players mode για τους αγώνες πρωταθλήματος; Τέλος πάντων...

ΚΑΙΝΟΝΤΑΣ...

Αρκετά με την γκρίνια. Το γεγονός είναι ένα: το Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι εξαιρετικό παιχνίδι. Ο έντονος ανταγωνισμός που αναπτύσσεται κατά τους αγώνες πρωταθλήματος θα σας κάνει να κολλήσετε για... χρόνια. Βέβαια, σε αυτό θα βοηθήσει και ο χρόνος που θα χρειαστείτε για να μάθετε να νικάτε τους υπεράνθρωπους τερματοφύλακες. Υπάρχουν αρκετά στοιχεία σε αυτό το παιχνίδι τα οποία κρίνονται ικανά να διατηρήσουν το ενδιαφέρον σας αμείωτο (π.χ., από



ανταλλαγή παικτών μέχρι και κάρτες παικτών - αυτές βέβαια δεν θα σας τρελάνουν, αφού είναι κατά βάση αμερικανική συνήθεια). Το arcade mode θα σας κρατήσει πολλές ώρες απασχολημένους με την πλήρη έλλειψη κανονισμών, ενώ η multi-player επιλογή θα σας προσφέρει ατελείωτη δράση, αν βέβαια βρείτε άλλους τρεις για να παίξετε μαζί. Πρέπει να επισημάνουμε όμως πως, αν έχετε το original Wayne Gretzky's 3-D Hockey, η εξεταζόμενη έκδοση δεν είναι απαραίτητη. Στο αγοραστικό κοινό της ανήκουν αυτοί που δεν έχουν το αυθεντικό, εκείνοι οι οποίοι το έχουν μεν αλλά διαθέτουν αρκετά χρήματα ώστε να αγοράσουν και αυτήν, οι πραγματικοί φίλοι του συγκεκριμένου σπορ και όσοι κατάφεραν να πουλήσουν το παλιό στο φίλο τους στην τιμή του καινούριου. Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για ένα ίδιο με το πρώτο παιχνίδι, το οποίο υπεβλήθη σε lifting. Ούτως ή άλλως, το Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια και σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι hockey που είναι διαθέσιμο σε Nintendo 64 κατά την παρούσα φάση.



PIXEL
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ●●●●●●●●●●

85%

Καλό, αν σας αρέσει το άθλημα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Wayne Gretzky's 3-D Hockey ISS 64

CRITICAL DEPTH

ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΙΡΟ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΥΠΟΒΡΥΧΙΑ. ΤΟ CRITICAL DEPTH ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ.

Ξέρετε κοθύμπι;

Δεν ξέρω σε πόσους από εσάς θυμίζει κάτι το όνομα Single Trac, αλλά ξέρω ότι πολλοί

γνωρίζετε το Warhawk και το Twisted Metal 2. Αυτά τα παιχνίδια, λοιπόν, είχαν προγραμματιστεί από την ανωτέρω εταιρία και είχαν διακριθεί για το πολύ καλό gameplay τους. Από τότε όμως και για πολύ καιρό η εταιρία δεν είχε βγάλει κανένα τίτλο, για άγνωστους λόγους. Τώρα επέστρεψε και το νέο δημιούργημά της ακούει στο όνομα Critical Depth.

Στη διάθεσή σας έχετε ένα υποβρύχιο. Προσπαθείτε να βρείτε τον Douglas McKragen και να ανακαλύψετε τι είναι τα μυστηριώδη πράσινα κουκούλια που βρίσκονται στον πάτο του ωκεανού. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει



Ονομαζόμενα σπηλιά μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να αναβλύζουν στην επιφάνεια του νερού.



Παλιές φορές οι εχθροί θα σας την "πυροβολήσουν" από πίσω και η διαφορά σας θα τα κάνει να είναι εύκολη υπόθεση.

"Υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε combos."

να περάσετε από 11 επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας. Υπάρχουν όμως και άλλα modes

για να διαλέξετε. Έτσι, μπορείτε να παίξετε συνεργαζόμενος με έναν φίλο σας ή εναντίον του σε split-screen. Ο,τι κι αν επιλέξετε, θα εντοπίσετε αρκετές ομοιότητες με το Twisted Metal, χωρίς όμως να μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι φθάνει στα επίπεδά του. Θα καταφέρει όμως να σας απορροφήσει για αρκετές ώρες.

Ανάμεσα στα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι το Slow Poke (που μειώνει την ενέργεια του αντιπάλου σας), το Piranha Swarm (αυτό τον διαλύει σε κομματάκια) και το Shaker (κλέβει τα λάφυρα του άλλου σκάφους)! Ωστόσο, για να τερματίσετε το παιχνίδι δεν είναι

απαραίτητο να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας. Αρκεί να μαζέψετε τα πέντε κουκούλια που θα ανοίξουν την πύλη για την επόμενη πίστα. Κάθε κουκούλι αποτελεί από μόνο του ένα bonus, διότι μπορεί να σας αυξήσει την ενέργεια, να ανεβάσει τη δύναμη των όπλων σας κ.λπ. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε combos (!), ώστε να ξεπεράσετε πιο γρήγορα τα εμπόδια σας, με πιο δύσκολα τα διάφορα bosses που υπάρχουν ανά πίστα. Αυτά που δεν εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού και τα γραφικά του. Βέβαια είναι αλήθεια ότι η Single Trac έγινε γνωστή για το πολύ καλό gameplay που πρόσφεραν τα παιχνίδια της. Ωστόσο, αν αυτό δεν περιέχεται σε ένα ωραίο περιτύλιγμα, χάνει σχετικά την αξία του.



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: GT Interactive
Διάθεση: Software Center,
τηλ.: 5233837



Single Player



Multiplayers



Split Screen



Memory Card



Dual Analogue



Μπορείτε να συνεργαστείτε με έναν φίλο σας και μαζί να τους αλλοήσετε τα φώτα!



Πρέπει να μαζέψετε πέντε από αυτά τα κρόνια κουκούλια σε κάθε πίστα.

The GAMES
Time Forget



ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

70%

Για να περάσει η ώρα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Reviews of the Day
Amateur's Hobby

ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ

για το ΜΟΥΝΤΙΑΛ των ονείρων σας!

ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟΥΣ

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ

ΚΑΙ ΤΗΝ **adidas**[®]

«ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ»!

Η μαγική ιστορία του
Παγκοσμίου Κυπέλλου
ζωντανεύει μέσα από πέντε
φανταστικές εκδόσεις.
Αδημοσίευτα στοιχεία,
ανέκδοτες φωτογραφίες,
πλήθος στατιστικών



Πολλές αφίσες
με τους ήρωες
των Μουντιάλ



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΥΣ «ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ»

review sony playstation

DEVIL'S DECEPTION

INVITATION TO DARKNESS



Ο κούρτος και πιστός Αλφόνσο και βοηθός του αρχηγού του. Συνεχίζοντας είναι πολέμαρμος.

ΜΑ ΤΟΥΣ ΧΙΛΙΟΥΣ ΚΟΥΚΟΥΛΩΜΕΝΟΥΣ ΠΑΠΑΔΕΣ! ΤΙ ΣΑΤΑΝΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ; ΒΥΗΑΗΑΗΑ!

Νέες ιδέες;

Τον τελευταίο καιρό παρατηρείται μια μεταστροφή στα παιχνίδια και συγκεκριμένα σε αυτά που

επιτρέπουν στον παίκτη να παίρνει υπό τον έλεγχο του διάφορους χαρακτήρες. Έτσι, ενώ παλιά χειριζόμασταν ροζ γουρουνάκια και νεραϊδούλες του δάσους προσπαθώντας να επιβάλουμε τη δικαιοσύνη και την αιώνια αγάπη, τον τελευταίο καιρό βλέπουμε όλο και πιο συχνά να δίνεται στον παίκτη η δυνατότητα να πάρει το μέρος των κακών. Αυτό βέβαια είναι καλοδεχούμενο από όλους μας, διότι, όπως και να το κάνουμε, εάν δεν υπήρχε το κακό δεν θα μπορούσε να υπάρχει και το καλό. Η τελευταία



Η Astarte είναι η βοηθός του Διαβόλου και σας παρέχει πολλές χρήσιμες πληροφορίες.

προσθήκη στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών είναι το Devil's Deception της Sunsoft, που ουσιαστικά αποτελεί ένα μείγμα strategy και role playing game.

IN LEAGUE WITH SATAN

Είστε ο γιος ενός βασιλιά και, ενώ όλα πηγαινουν καλά και ωραία, ο πατέρας σας δολοφονείται. Ο ελεεινός και καταχθόνιος αδελφός σας δεν χάνει την ευκαιρία και κατηγορεί εσάς για το φόνο. Προτού καλά-καλά το καταλάβετε, είστε καταδικασμένος σε θάνατο και μάλιστα στην πυρά. Εκεί λοιπόν που κάθεστε και ψήνεστε, ξαφνικά, τσουιφ! Βρίσκεστε σε ένα μαγεμένο δάσος να συζητάτε με τον Σατάνα. Αυτός σας προσφέρει την αθανασία, με αντάλλαγμα να φυλάξετε το κάστρο του και να τον αναστήσετε. Φυσικά εσείς δεχασθε, και το παιχνίδι αρχίζει!

666, THE NUMBER OF THE BEAST

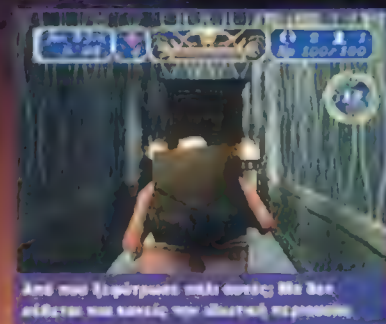
Η όλη σύλληψη του παιχνιδιού θυμίζει πάρα πολύ έντονα το Dungeon Keeper. Ο σκοπός σας είναι πολύ απλός και επικεντρώνεται σε δύο σημεία: να πιάσετε τους εισβολείς και να αποφασίσετε τι θα τους κάνετε. Έχετε στη διάθεσή σας κάποιες παγίδες, οι οποίες πρέπει να στηθούν κατάλληλα για να τα καταφέρετε. Όσο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο περισσότερες παγίδες μπορείτε να κατασκευάσετε και να τοποθετήσετε στα διάφορα δωμάτια. Η σειρά με την οποία θα τις στήσετε παίζει μεγάλο ρόλο, και θα χρειαστεί να μάθετε τα κόλπα του παιχνιδιού αν θέλετε να προχωρήσετε. Στο μεγαλύτερο μέρος της δράσης θα παίζετε

από προοπτική πρώτου προσώπου, ώστε να δеляόζετε τους ήρωες και να επιπρέπει πόσο καλά λειτουργούν οι παγίδες σας. Όσο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο δυσκολότερα γίνεται, διότι οι εισβολείς όχι μόνον είναι πιο εξυπναί αλλά επιπλέον έχουν μεγαλύτερη αντοχή. Αν, δε, συλλαβετε έναν φιλόδοξο ήρωα, θα πρέπει να αποφασίσετε τι θα τον κάνετε. Μπορείτε να τον θυσιάσετε στον άρχοντά σας και να πάρετε μαγικούς πόρους, να τον σκοτώσετε και να πάρετε λεφτά ή να κρατήσετε το πτώμα του για να δημιουργήσετε τα δικά σας τέρατα! Κάθε αποστολή που ξεκινά σας βρίσκει σχεδόν χωρίς τίποτα. Έτσι, πρέπει κάθε φορά να φτιάχνετε από την αρχή όλα τα δωμάτια και τις παγίδες, κάτι που από ένα

"Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο."



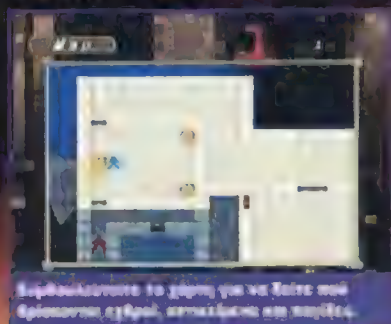
Αυτός είναι ο Donal ο έμπορος. Θα σας πουλήσει διάφορα spells, potions και γενικά οτιδήποτε μπορεί να χρειαστείτε. Προσέξτε, λοιπόν, μην τον σκοτώσετε!



Από πού θα πάρουμε πάλι αυτός; Με ένα κλικ και καλεί τον αλλοτινή παρουσία.



Εξέλιξη: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sunsoft



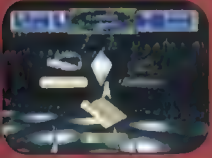
Ευχαριστούμε το χάρτη για να δείτε πού βρίσκονται εχθροί, κατασκευάστε στη παγίδες.

ON



ΣΚΕΦΘΕΙΤΕ!
ΤΟ ΠΟΣΟ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΙ ΘΑ ΑΠΟΔΕΙΧΘΕΙΤΕ ΕΞΑΓΓΕΛΙΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΑΠΟ ΣΕΑΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΙΣΤΗΣΑΤΕ ΤΙΣ ΠΑΓΙΔΑΣ ΣΑΣ.

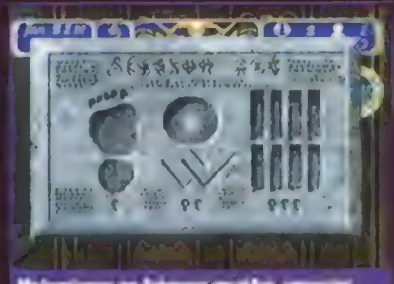
STRATEGY ROOM
ΣΕ ΑΥΤΟ ΕΡΧΟΜΕΤΕ ΤΙΣ ΠΑΓΙΔΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΔΕΙΓΝΕΤΕ. ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΑΥΤΕΣ ΚΑΙ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ.



ROOM BUILD
ΟΤΑΝ ΠΟΛΥΤΕΡΟΝ ΘΑΛΕΤΕ ΔΕΙΞΕΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΘΑ ΜΠΟΡΕΤΕ ΤΗΝ ΔΕΙΞΕΤΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑΒΛΗΘΕΙΣΤΕ. ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙΤΕ, ΟΜΩΣ, ΑΝΑΓΕΙΝΕΤΕ ΚΑΜΟΝΙΑ.



CASE CHOICE
ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΚΑΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ, ΘΑ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ. ΘΑ ΜΠΟΡΕΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ. ΘΑ ΜΠΟΡΕΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ.



Μετακινώντας τα διάφορα στοιχεία, μπορείτε να μάθετε πάλι για να δείτε τους κρυφούς πόρτες.



Προσέξτε μην παγιδεύσετε τον εαυτό σας, διότι η σφαίρα σας λήγει μετά το θάνατό σας.

σημείο και μετά καταντά ιδιαίτερα κουραστικό. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο, με κάποιες τεράστιες pixels να θυμίζουν το πρώτο Doom. Γενικά, το παιχνίδι έχει ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον και πρωτότυπο σενάριο, δεν καταφέρει όμως να το αποδώσει εξίσου ωραία στα γραφικά του. Εντούτοις, παρ' ότι επαναλαμβανόμενο, θα καταφέρει να σας κολλήσει για αρκετό καιρό στην τηλεόρασή σας. Εμείς πάντως σας συνιστάμε να το πάρετε μόνο αν δεν μπορείτε να περιμένετε μέχρι να κυκλοφορήσει το Dungeon Keeper της Bullfrog.



Μερικοί θεωρούν, όπως και, παίρνουν κρυφές πόρτες. Εκεί από κρυφά να τις βρείτε.

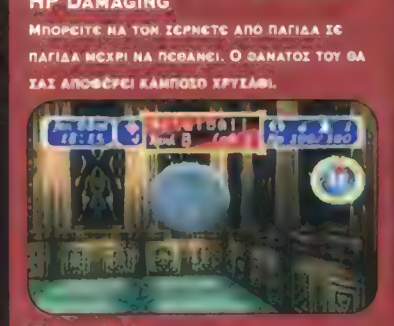


Μόλις σας πάρουν χαμπάρι, αρχίζει η καταδίωξη. Οδηγήστε τους στις παγίδες που έχετε στήσει για να γλιτώσετε.

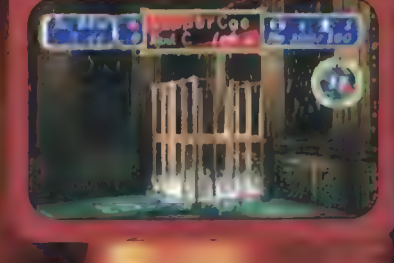


Όταν αντιληφθείτε κάτι να γυρίζει, σηκωθείτε να δείτε τι είναι. Πολλές φορές θα δείτε χρήσιμα αντικείμενα.

ΜΑΣ ΠΙΑΣΑΝΕ!
ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΥΟ ΚΥΡΙΟΙ ΤΥΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΤΡΟΠΙΣΕΤΕ ΤΟΝ ΣΧΟΡΟ ΣΑΣ.
HP DAMAGING
ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΣΕΡΝΕΤΕ ΑΠΟ ΠΑΓΙΔΑ ΣΕ ΠΑΓΙΔΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΕΘΑΝΕΙ. Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΤΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΟΦΕΡΕΙ ΚΑΜΠΟΣΟ ΧΡΥΣΑΦΙ.



CAPTURING
ΜΟΛΙΣ ΠΙΑΣΕΤΕ ΕΝΑΝ ΣΧΟΡΟ ΣΤΗΝ ΠΑΓΙΔΑ ΣΑΣ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΤΗ ΜΟΙΡΑ ΤΟΥ: ΘΑΝΑΤΟΣ, ΟΥΣΙΑ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ.



PIXEL
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΙΑ

68%

Καλό ως ιδέα αλλά βαρετό.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
DUNGEON KEEPER
King's Field

ΑCTUA ICE HO

ΠΑΡ' ΟΤΙ ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ, ΜΟΛΙΣ ΤΩΡΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΟΚΕΪ ΤΟΥ NAGANO 1998.



Ποιος κρυώνει;



Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Gremlin



Single Player

Multiplayers



Dual analogue

Multi-Tap



Memory Card



Αν και στην Ελλάδα δεν δόθηκε ιδιαίτερη σημασία, το 1998 ξεκίνησε με ένα πολύ μεγάλο αθλητικό γεγονός, την 18η Χειμερινή Ολυμπιάδα. Με αφορμή την Ολυμπιάδα πολλές εταιρίες κυκλοφόρησαν διάφορους εξομοιωτές αθλητικών παιχνιδιών, φέρνοντας στα σπίτια μας τα αθλητικά δρώμενα που συντελέστηκαν στα γήπεδα του Nagano. Ένα από αυτά είναι το Actua Ice Hockey, που όπως άλλωστε υποδηλώνει το όνομά του έχει ως θέμα του το χόκεϊ στον πάγο και προέρχεται από την Gremlin. Η συγκεκριμένη εταιρία, παρ' ότι κυκλοφόρησαν αρκετά αξιολογα παιχνίδια χόκεϊ την ίδια εποχή, ήταν εκείνη που εξασφάλισε για τον τίτλο της τα δικαιώματα σχετικά με την Ολυμπιάδα. Τι σημαίνει αυτό; Πολύ



απλά ότι το AIH περιέχει, με στατιστικά και άλλα στοιχεία, όλες τις ομάδες και τους παίκτες που συμμετείχαν στην Ολυμπιάδα του Nagano. Μπορείτε λοιπόν να λάβετε μέρος σε όλο το τουρνουά των Ολυμπιακών Αγώνων, από τους προκριματικούς μέχρι και τον μεγάλο τελικό. Εκτός από αυτό έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και να ολοκληρώσετε το δικό σας πρωτάθλημα, όταν θα έχετε χορτάσει από την Ολυμπιάδα. Όλα τα βλέμματα στον πάγο... Από τεχνικής άποψης, τώρα, η Gremlin είχε δώσει την πληροφορία ότι το παιχνίδι θα

χρησιμοποιούσε την τεχνική του motion capturing, η οποία χρησιμοποιήθηκε επίσης κατά την κατασκευή του πολύ καλού Actua Soccer της ίδιας εταιρίας. Τελικά όμως το αποτέλεσμα δεν είναι και τόσο καλό.

Αν και οι χρωματισμοί είναι προσεγμένοι, η κίνηση των παικτών και της κάμερας, το στήσιμο των γραφικών γενικότερα αλλά και το -όχι και πολύ καλό- frame rate δεν βοηθάνε στην αληθοφάνεια των γραφικών, με αποτέλεσμα να χαλά η συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Ο ήχος κυμαίνεται σε επίπεδα λίγο καλύτερα από αυτά των γραφικών αλλά και πάλι δεν



ΟΛΙΚΗ ΟΠΛΗ

T: Tatsumi
 M: Mikado
 B: Black Lotus
 U: Utsusemi
 K: kannuki

KATANA

ΒΑΡΟΣ: 1.5 kg
 ΜΗΚΟΣ: 92 cm



Ταχύτητα
 Παρά το ότι η Katana είναι το πιο γρήγορο όπλο, έχει την ιδιότητα να μην μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους εχθρούς.

Η απαραίτητη ικανότητα για το χειρισμό του Katana, έχει μεγαλύτερη αξία όταν χρησιμοποιείται από δυνατότερους πολεμιστές με μέτρια ευκινησία.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
 Καλό για κοντινής και μακρινής εμβέλειας επιθέσεις. Πολύ καλό για τα γρήγορα combos και thrusting hacks.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν καλύτερα με το όπλο
 Black Lotus και Utsusemi.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Chop - ▲
 Cross Cut - ●
 Spinning Sweep - X
 Backing Chop - ●
 Sidestep Slash Left - ↑, ● (για NS)
 Sidestep Slash Right - ↓, ● (για NS)
 Ground Stab - →→, ● (όχι B)
 Lunging Sweep - →→, X (όχι B)
 Lunging Chop - →→, ●

ΜΕΣΙΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲
 Cross Cut - ●
 Sweep Cut - X
 Dodge Step - ●, ▲
 Backing Chop - ●, ●
 Sidestep Slash Left - ↑, ●

Sidestep Slash Right - ↓, ●
 Deep Lunging Chop - →→, ▲
 Lunging Stab - →→, ●
 Lunging Slash - →→, X
 Lunging Head Strike - →→, ▲
 Sword Bat - →→, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Stepping Overhead Chop - ▲
 Quick Chop Cut - ●
 Underhand Chop - X
 Backing Sweep - ●, X
 Sidestep Sweep Left - ↑, X
 Sidestep Sweep Right - ↓, X
 Lunging Throat Stab - →→, X (όχι U)
 Lunging Side Cut - →→, ▲
 Lunging Underhand Chop - →→, ● (όχι U)

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Quick Chop & Cut - ▲, ●
 Cross Cut & Head Strike - ●, ▲
 Sweep & Chop - X, ▲
 One-Step Pass - ●, ▲, ▲ (για NS)

ΜΕΣΙΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Double Cross - ●, ●
 Triple Cross - ●, ●, Pause, →, ●
 Chop & Slash - ▲, ●
 Chop & Double Slash - ▲, ●, Pause, ●
 Chop, Slash & Head Strike - ▲, ●, ▲
 One-Step Pass - ●, ▲, ▲
 Bat & Slash - →→, ●, ●
 Bat & Head Strike - →→, ●, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Chop & Sweep - ▲, X
 Quick Double Cross - ●, ●
 Underhand Chop & Lunge - X, ●

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

Rising Strike - →, R2, R1, X (R, B, U)
 Leaping Chop - →, R2, ▲ (M, B, U)
 Ducking Sweep & Chop - →, R2, X, ▲ (B, U)
 Crouching Sweep - →, R2, X

RAPIER

ΒΑΡΟΣ: 0.9 kg
 ΜΗΚΟΣ: 76 cm



Το Rapier είναι το πιο γρήγορο όπλο στο Bushido Blade. Αν και με τους περισσότερους μαχητές θα διαπιστώσετε δικαιολογημένα ότι έχει περιορισμένες δυνατότητες.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Σχεδιασμένο για διεισδυτικές επιθέσεις χαρακτήρων με καλή ευκινησία. Ωστόσο, οι μικρές αμυντικές ικανότητες και οι απότομες επιθέσεις είναι τα αδύνατα σημεία του.

Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο
 Black Lotus

ΓΕΝΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ - ▲
 ΜΕΣΙΑΙΑ ΕΠΙΘΕΣΗ - ●
 ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ - X
 ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ/BLOCK - ■
 ΤΡΕΞΙΜΟ - L1
 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ (ΠΑΝΩ) - R1
 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ (ΚΑΤΩ) - R2
 ΑΠΟΦΟΝΗ - R2 (ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ BLOCK)
 ΓΟΝΑΤΙΣΜΑ - Η ΜΑΖΕΜΑ ΟΠΛΟΥ - →, R2
 ΡΙΨΗ ΧΩΜΑΤΟΣ - Η ΧΙΟΝΙΟΥ - →, R2, R2
 ΠΗΔΗΜΑ - →, R2, R1
 ΒΗΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΙ - ↑ OR ↓
 ΒΗΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΙ ΜΕ ΠΗΔΗΜΑ - ↑↑ OR ↓↓
 ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ - ←
 ΜΕΓΑΛΟ ΒΗΜΑ ΠΙΣΩ - ←←
 PAUSE - ΚΑΝΕΤΕ ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΑΥΣΗ
 ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΠΑΝΚΤΡΟ
 ΠΑΡΑΔΟΣΗ - SELECT (ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΕΙΣΤΕ ΑΝΑΠΗΡΟΙ)
 ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - START
 RESET - START + SELECT
 RESTART IN VS MODE - L1 + L2 + R1 + WS + START + SELECT

ΟΤΑΝ ΕΙΣΤΕ ΑΝΑΠΗΡΟΙ

ΧΤΥΠΗΜΑ ΜΕ ΑΠΟΤΟΜΗ ΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ - ▲
 SWEEP - X
 PARRY ATTACK - ■
 ΠΡΟΣΩΡΙΝΑ ΟΡΘΙΟΣ - R1
 STAND AND LUNGE - R1, ▲
 FALL DOWN - R2
 ΡΙΨΗ ΧΩΜΑΤΟΣ - Η ΧΙΟΝΙΟΥ - →, R2
 ΡΙΨΗ ΚΡΥΦΟΥ ΟΠΛΟΥ - →, ●
 SLASH ABOVE CHEST - ● (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 FLIP OVER AND SLASH - X (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 ROLL BACK - ← (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 ROLL BACK AND LUNGE - →, ● (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 SIT UP - → (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 ROLL TO SIDE - ↑ OR ↓ (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 CRAWL FORWARD AND SIT UP - → OR ← (ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ)
 ROLL OVER - ↑ OR ↓ (ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ)

MIKADO

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΟΝΗ
 ΗΛΙΚΙΑ: 22
 ΦΥΛΟ: ΓΥΝΑΙΚΑ
 ΥΨΟΣ: 1.71 m
 ΒΑΡΟΣ: 59 kg
 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΚΑΛΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
 ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΟΠΛΩΝ
 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΟΠΛΑ: NAGINATA ΚΑΙ
 NODACHI
 ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: AIKUCHI

Naginata

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 DOUBLE CHOP & SLICE - ▲, ▲, PAUSE, ●
ΜΕΣΙΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 Lunging Upswing - →→, ●
 Lunging Upswing - →→, ▲
 Triple Stab - →, ●, ●, ●
 Mikado's Vault - →→, ▲, X, PAUSE, R1, PAUSE, X

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

STEPPING SPIN STRIKE - →→, ▲
 FLYING UPSWING - →→, ●
 FOUR-POINTS STAB - →→, ▲, ●, X, PAUSE, ●



Nodachi

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 SHORT LUNGING CHOP - →→, ▲

ΜΕΣΙΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

SWORD BAT - →→, ●
 SWORD BAT & SLASH - →→, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

DOUBLE SLICE - X, X

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

LEAPING CHOP - →, R2, ▲

Saber

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 ROLLING CUTTER - →→→, PAUSE, ●

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

SOMERSAULT CHOP - →, R2, X

Broadsword

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 DOUBLE THREAT - →→, ●



RED SHADOW

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΡΩΣΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 25
ΦΥΛΟ: ΓΥΝΑΙΚΑ
ΥΨΟΣ: 1,56 εκ.
ΒΑΡΟΣ: 68 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ
ΕΥΚΙΝΗΣΙΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ: SHURIKEN (5)



Long Sword

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

LUNGING CUT - →, ●
ROLLING SWEEP - →, X
SOMERSAULT SLASH - →, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

SIDE-ROLL SWEEP - →, X

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

SOMERSAULT - ←, ●
DOUBLE SOMERSAULT - ←, ●



Saber

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

ROLLING CUTTER - →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

EAST ROLLING CUTTER - →, X

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

SOMERSAULT

CHOP - →, ●

R2, X

NAGINATA

ΒΑΡΟΣ: 2,2 kgr

ΜΗΚΟΣ: 181cm



Είναι το ιδανικό όπλο γι' αυτούς που προτιμούν να προφυλάσσονται από απόσταση. Είναι το πιο μακρύ όπλο στο Bushido Blade που' είναι πιο το μακρύ δεν είναι το πού!

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Λόγω της μεγάλης απόστασης από την οποία θα το χρησιμοποιείτε, θα θα χρειαστεί να έχετε στη θέση επιθεσης του αντιπάλου σας. Παρ' όλα αυτά, αν έχετε καλή ταχύτητα και ηρεμία, το Naginata σας θα είναι πολύ χρήσιμο.

Λεπτομέρεια που παρατηρείται καλύτερα με το Anko Musubi.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲

Wide Slice - ●

Low Slice - X

Kneeling Slice - →, X

Backing Chop - ←, ▲

Side-slice Slice Left - T, ●

Side-slice Slice Right - T, ●

Lunging Slice - →, ●

Charging Underhand Chop - ←, →, ▲

Charging Slice - →, ●

Lunging Chop - →, →, ▲ (όχι R, B, K)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲

Wide Slice - ●

Sidestep Low Slice Right - X

Sidestep Low Slice Forward - →, X

Backing Stab - ←, ●

Sidestep Slice Left - T, ●

Sidestep Slice Right - ↓, ●

Push Stab - →, ●

Lunging Stab - →, →, ●

Twirl Chop - ←, →, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Stepping Chop - ▲

Stepping Wide Slice - ●

Stepping Low Slice - X

Quick Low Stab - →, X

Spinning Cut - ←, ●

Backing Low Stab - ←, X

Sidestep Slice Left - T, ●

Sidestep Slice Right - ↓, ●

Quick High Stab - ←, →, ▲

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Double Chop - ▲, ▲

Triple Chop - ▲, ▲, Pause, ▲

Double Cross - ●, ●

Lunge Chop & Slice - →, →, ▲, ● (όχι R, T, B, K)

Double Stab - →, ●, ● (όχι R, T)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Slice & Sweep - ●, X

Chop & Poke - ▲, ●

Double Stab - →, ●, ● (όχι R, T)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Two-Point Stab - ←, →, ▲, ●

Three-Point Stab - ←, →, ▲, ●, X

Slash & Stab - ●, ●

Reversing Double Chop - ▲, X

Sweep & Stab - X, ●

SLEDGEHAMMER

ΒΑΡΟΣ: 4,5 kgr

ΜΗΚΟΣ: 83,5 cm



ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

LUNGING SKULL SMASH - →, R2, ▲

Broadsword

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Two-Point Chop - →, ●

TRIPLE CHOP - ▲, ▲, ▲

PAUSE, ▲

LUNGING SWEEP - →, X

LEAPING CHOP - →, R2, ▲

Rolling Cut - →, R2, X

→, R2, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

LUNGING UPSWING

DOUBLE SLASH & CHOP - ●, ●, PAUSE, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

SWEEP & DOUBLE CHOP - X, ▲, PAUSE, ▲

KANNUKI

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 28
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1,92 εκ.
ΒΑΡΟΣ: 90 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ
ΕΝΕΡΓΕΙΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ(A): SLEDGEHAMMER &
BROADSWORD
ΚΡΥΒΟ ΟΠΛΟ: TENSEN



Katana

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

CROUCHING SWEEP - →, R2, X

Sledgehammer

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

SPIN BLITZ - ●, ●, PAUSE, ●, PAUSE, ●



ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

LUNGING SKULL SMASH - →, R2, ▲

Broadsword

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Two-Point Chop - →, ●

TRIPLE CHOP - ▲, ▲, ▲

PAUSE, ▲

LUNGING SWEEP - →, X

LEAPING CHOP - →, R2, ▲

Rolling Cut - →, R2, X

→, R2, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

LUNGING UPSWING

DOUBLE SLASH & CHOP - ●, ●, PAUSE, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

SWEEP & DOUBLE CHOP - X, ▲, PAUSE, ▲

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Overhead Slash - ▲

Chest Stab - ●

Ankle Stab - X

Backing Stab - ←, ▲

Twirling Sweep - ←, X

Sidestep Stab Left - T, ●

Sidestep Stab Right - ↓, ●

Lunging Slash - →, →, ▲ (όχι B)

Lunging Stab - →, →, ●

Lunging Underhand Slash - ←, →, ▲

Deep Lunging Stab - ←, →, ● (R, T, M)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Head Stab - ▲

Chest Stab - ●

Ankle Stab - X

Backing Stab - ←, ●

Sidestep Stab Left - T, ●

Sidestep Stab Right - ↓, ●

Lunging Stab - →, →, ●

Lunging Head Stab - ←, →, ▲ (όχι U, K)

Delayed Power Stab - ←, →, ● (όχι B)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Head Stab - ▲

Chest Stab - ●

Ankle Stab - X

Spinning Cut - ←, ●

Kneeling Slash - ←, X

Sidestep Stab Left - T, ●

Sidestep Stab Right - ↓, ●

Glancing Head Stab - →, →, ▲

Short Head Stab - →, →, ●

Lunging Sweep - →, →, X

Turning High Stab - ←, →, ▲ (όχι U, K)

Lunging Stab - ←, →, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Slash & Stab - ▲, ●

Double Stab - ●, ●

Low Stab & Chop - X, ●



Αυτό το βαρύ όπλο χρειάζεται ένα σταθερό και δυνατό χέρι να το χρησιμοποιεί.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Ο καλαμάρι σπάζει και όπλα μπορεί να αποδοθούν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Αν δεσπομολογήσει με τον αντίπαλό σας, θα αντισταθεί ενόψει της μάχης.

Χαρακτήρες που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο Kannuki.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Overhead Smash - ▲
Chest Crush - ●
Ankle Stab - X
Backing Smash - ←, ▲
Sidestep Crush Left - ↑, ●
Sidestep Crush Right - ↓, ●
Stepping Smash - →, ▲ (όχι T)
Stepping Crush - →, ●
Symmetry Swing Falls - →, X (R, T)
Hop Smash - ←, ▲
Stepping Battle Crush (R, U) - ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Overhead Smash - ▲
Chest Crush - ●
Backhand Swing - X
Stepping Smash - →, ●
Sidestep Crush Left - ↑, ●
Sidestep Crush Right - ↓, ●
Stepping Smash - →, ▲
Stepping Crush - →, ●
Rushing Smash - ←, ▲
Stepping Crush - ←, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Stepping Overhead Smash - ▲
Stepping Reverse Crush - ●
Stepping Sweep - X
Backing Sweep - ←, X
Stepping Spin Crush Left - ↑, ●
Sidestep Spin Crush Right - ↓, ●
Weapon Bat - ←, ● (όχι T)

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Double Smash - ▲, ▲
Triple Smash - ▲, ▲, Pause, ▲
Quad Smash - ▲, ▲, Pause, ▲
Pause, ▲
Smash & Bash - ●, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Crush & Smash - ●, ▲
Double Crush Delay - ●, ▲, Pause, ●
Double Smash - ▲, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Sweep & Smash - X, ▲
Lunging Double Smash - ▲, ▲

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

Ducking Sweep - →, R2, X (K, U)

NODACHI

ΒΑΡΟΣ: 1.9 kg
ΜΗΚΟΣ: 119.0 cm
Με την πιο μακριά λεπίδα απ' όλα τα όπλα,



το Nodachi προσφέρει μια μεγάλη κλίμακα επιθέσεων και combos. Αυτή η κοφτερή λεπίδα δεν είναι για τους αδύναμους.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Ισχυρή αμυνα και δυνατός επιθέσεις στα σώστα χέρια. Δυστυχώς καθυστερεί να βγει από τη θέση και έχει αργό χρόνο επαναφοράς.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν καλύτερα με τα όπλα Utsunomi και Mikado.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲
Wide Slice - ●
Wide Sweep - X
Backing Chop - ←, ▲
Ducking Sweep - →, X
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ↓, ●
Lunging Chop - ←, ▲
Spin Slice - ←, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲
Wide Slice - ●
Backhand Sweep - X
Kneeling Chop - →, X
Stepping Slash - →, ●
Sidestep Chop Left - ↑, ●
Sidestep Chop Right - ↓, ●
Lunging Cut - →, ●
Lunging Chop - ←, ▲
Short Upswing - ←, ● (όχι M, U)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Slow Chop - ▲
Spin Cut - ●
Lung Upswing - X
Backing Sweep - ←, X
Lunging Sweep - →, X
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ↓, ●
Stepping Slash - →, ●
Stepping Sweep - →, X
Lunging Chop - ←, ▲ (όχι U)
Charging Slash - ←, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Double Chop - ▲, ▲
Triple Chop - ▲, ▲, Pause, →, ▲
Stepping Double Chop - ●, ●
Sweep & Charging Chop - X, ▲
Reversing Chop - ▲, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Double Cross - ●, ●
Stepping Cross & Chop - ●, ●
Pause, →, ▲
Upswing & Chop - ←, →, ●, ● (όχι M, U)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

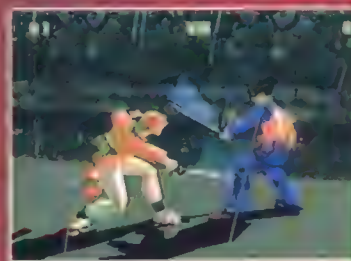
Reversing Upswing - X, ▲
Chop & Sweep - ▲, X
Double Cross Delay - ●, ●

LONG SWORD

ΒΑΡΟΣ: 1.4 kg

ΜΗΚΟΣ: 79.0 cm

Αν ο χαρακτήρας σας είναι ευκίνητος, μπορείτε να βασιστείτε στην τακτική του



"hit-and-run". Ωστόσο, αν είναι ένας από τους πιο σγκάδες πολεμιστές, θα δείτε ότι η λεπίδα σας είναι υπερβολικά κονητή.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Οι γρήγορες επιθέσεις και ο χρόνος επαναφοράς του είναι χρήσιμα στις αντιπθέσεις. Το μήκος της λεπίδας μπορεί να είναι άβολο για κάποιους μαχητές.

Χαρακτήρες που ταιριάζει καλύτερα με τα όπλα Red Shadow και Black Lotus.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Double Chop - ▲
Body Stab - ●
Slashing Sweep - X
Backing Chop - ←, ▲
Stepping Chop Left - ↑, ●
Sidestep Chop Right - ↓, ●
Swinging Cut - ←, →, ▲
Splitting Cut - ←, →, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲
Chest Slice - ●
Low Cut - X
Backing Cut - ←, ●
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ↓, ●
Lunging Chop - →, ▲
Lunging Stab - →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

High Slice - ▲
Spin Cut - ●
Rushing Upswing - X
Standing Cut - →, ●
Backing Upswing - ←, X
Sidestep Cut Left - ↑, ●
Sidestep Cut Right - ↓, ●
Lunging Spin Stab - →, ●
Hopping Ground Strike - ←, →, ▲

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Two-Level Assault - ▲, X
Three-Level Assault - ▲, X, ▲ (όχι K)
Double Stab - ●, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Stepping Double Cross - ●, ●
Stepping Triple Cross - ●, ●, Pause, ● (not K)
Reversing Chop - ▲, X

TATSUMI

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: HIROSHIMA
ΗΛΙΚΙΑ: 16
ΘΥΛΟ: ANAKAI
ΥΨΟΣ: 1.80 M.
ΒΑΡΟΣ: 65 KG

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΦΟΒΕΡΗ
ΕΥΚΙΝΗΤΙΑ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ (A): SABER & SLEDGEHAMMER
ΚΡΥΦΑ ΟΠΛΑ: KANENA

Naginata

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
LUNGING UPSWING - →, ▲

Sledgehammer

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
SOMERSAULT SMASH - →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

CRASHING SPIN - ←, →, ● (ΠΟΤΕΙ)
Saber
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
STAB FURY - ←, →, ●, ●, ●, ●



ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
FLIPPING STAB - X, ▲

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
SOMERSAULT CHOP - →, R2, X



ΠΑΝΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Reversing Upswing - X, ▲
Reversing Upswing Lunge - X, ▲

▲, Pause, ▲
Devil's Drum - ▲, ●
Cut & High Lunge - ←, ●, ▲ (όχι K)
(για NS)
Cut & Lunging Stab - ←, ●, ● (όχι K)
(για NS)

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Flying Upswing - →, R2, R1, X (R, T, M)

SABRE
ΒΑΡΟΣ: 1.2 kg
ΜΗΚΟΣ: 72.0 cm



Αυτό το μικρό όπλο δεν είναι εργαλείο για τους αρχάριους. Εξαιτίας του μεγέθους του χρειάζεται ταχύτητα και ευκινησία για να εξισορροπηθούν τα μειονεκτήματά του.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Αν θέλετε ταχύτητα στον αγώνα σας, τότε αυτό το όπλο είναι ιδανικό. Όμως η εμβέλεια του είναι μικρή και δεν τα καταφέρνει καλά στην άμυνα.

Χαρακτήρες που ταιριάζει με τα όπλα
Taishimi και Red Shadow.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop - ▲

Slash - ●
Low Slash - X
Backing Chop - ←, ▲
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ←, ●
Stepping Chop - →, →, ▲
Spin Sweep - →, →, X
Hop Chop - ←, →, ▲
Straight Stab - ←, →, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
High Stab - ▲
Mid Slash - ●
Low Cut - X
Backing Slash - ←, ●
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ←, ●
Lunging Stab - →, →, ●
Hop Chop - ←, →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop - ▲
Stepping Slash - ●
Stepping Stab - X
Delay Stab - ←, ●
Backing Slash - ←, X
Low Slash - →, X
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ←, ●
Charging Spin Sweep - →, →, X
Swinging Cutter - ←, →, ▲
Lunging High Stab - →, →, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Chop & Slice - ▲, ●, ●
Chop & Double Slice - ▲, ●, ●
(όχι U, K)



Double Slash - ●, ●
Double Slash & Chop - ●, ●, Pause,
▲ (όχι U, K)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Stab & Spin Cut - X, ▲
Stab & Double Spin Cut - X, ▲,
Pause, ●
Double Slash - ●, ●
Double Slash & Chop - ●, ●, ▲
Flipping Frenzy - ●, ●, ▲, Pause X
(όχι U, K)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Twirling Double Chop - ▲, ▲
Two Point Stab - →, X, ●
Three-Point Slash - →, X, ●, ▲ (όχι U, K)

BROADSWORD

ΒΑΡΟΣ: 4.1 kg
ΜΗΚΟΣ: 85 εκ.
Το δεύτερο από τα δύο βαριά όπλα του Bushido Blade (το πρώτο είναι το



Sledgehammer). Το Broadsword σας, αν και σας ξεγελά αρχικά, είναι πολύ πιο γρήγορο από όσο φαίνεται.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Η δίκαιη λεπίδα του ξίφους σας επιτρέπει να επιθεσθε χωρίς να χρειάζεται να την

ξαναγυρίζετε, όπως συμβαίνει με άλλα όπλα σαν το Katana. Ο χρόνος επαναφοράς είναι αργός.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν με το όπλο Kanmuki.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop - ▲
Twirl Cut - ●
Low Cut - X
Backing Chop - ←, ▲
Sidestep Cut Left - ↑, ●
Sidestep Cut Right - ←, ●
Lunging Chop - →, →, ● (όχι K)
Lunging Chop - →, →, ●
Lunging Sweep - →, →, X (όχι K)
Hop Chop - ←, →, ▲ (όχι M, K)
Lunging Pass - ←, →, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop - ▲
Body Slash - ●
Low Cut - X
Backing Cut - ←, ●
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ←, ●
Lunging Chop - →, →, ▲
Lunging Slash - →, →, ●
Lunging Sweep - →, →, X (not K)
Spinning Slash - →, →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Strike - ▲
Twirl Cut - ● (R, T, M πέφτουν)
Rising Sweep - X
Wide Slash - →, ●
Backing Chop - ←, X
Sidestep Twirl Left - ↑, ●
Sidestep Twirl Right - ←, ●
Stepping Chop - →, →, ●
Hop Chop - ←, →, ▲
Spinning Sweep - →, →, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Double Chop - ▲, ▲
Reversing Double Chop - ▲, ▲,
Pause, X (όχι T, K)
Double Cross - ●, ●
Reversing Chop - X, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Double Slash - ●, ●
Double Slash & Sweep - ●, ●, Pause,
X (όχι T, K)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Reversing Upswing - X, ▲
Slash & Chop - ←, ●, ▲ (όχι T, K)
Twirling Double Chop - ▲, ▲
Twirling Cut & Stab - ●, ● (όχι T, M, K)

Ουφ! Τώρα δεν έχετε δικαιολογία να μην τασκίζετε κάθε φορά τους



BLACK LOTUS

Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΡΑΝΔΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 36
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1.89 m
ΒΑΡΟΣ: 81 kg
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΕΥΣΤΡΟΦΙΑ ΚΑΙ
ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΞΙΦΟΜΑΧΟΣ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ: RAPIER
ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: TANKEN

Katana

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Cross - ●
Lotus Sweep - →, →, X

Rapier

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Stabbing Spin Dodge - →, Pause, →, ▲
One Step Pass - ←, →, ● (για NS)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Rushing Stab - ←, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Double Stab - →, →, ●
Lunging Triple Stab - →, →, ▲, ●, Pause, X
Lunging Quadruple Stab - →, →, ▲, ●,
Pause, X, Pause, ●
Lunging Quadruple Stab - →, →, ▲, ●



Pass, X, Pause, ●, ●
Lightning Strike - ●, ●
Double Lightning Strike - ●, ●, Pause, ●

Long Sword
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Deep Stepping Chop - →, →, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Twisting Slash - ←, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Sweep - →, →, X

Saber

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Stab Fury - →, →, ●, ●, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Flipping Stab - X, ▲

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Somersault Chop - →, R2, X

Broadsword
HIGH STANCE
Leaping Chop - →, R2, ▲
Rising Cut - →, R2, X

NEUTRAL STANCE
Flying Strike - →, →, ▲
LOW STANCE
REVERSING
Upswing & Spin
X, ▲, Pause, ●



MASTER UTSUSEMI

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΕΣ

ΗΛΙΚΙΑ: 33

ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ

ΥΨΟΣ: 1,83 Μ

ΒΑΡΟΣ: 85 ΚΙΛ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΑΣΥΓΚΡΙΤΟΣ

ΣΙΦΟΜΑΧΟΣ ΚΑΙ ΔΥΝΑΜΗ

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΟΠΛΑ: ΚΑΤΑΝΑ ΚΑΙ

NO DACHI

ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: KOTSUKA (2)



MASTER'S BLITZ ———, ●, PAUSE,

●, ●, ●, ●

NAGINATA
ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΙΗ

FLYING UPSWING ———, ●

NoDachi
ΨΗΛΗ ΣΤΑΙΗ

SHORT LUNGING CHOP —

—————, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΙΗ

SWORD BAT ———, ●

SWORD BAT &

SLASH ———, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ

ΣΤΑΙΗ

MASTER'S FURY ———, ▲

THUD, ▲, ▲, ▲, ▲

Katana

ΨΗΛΗ ΣΤΑΙΗ

LONG LUNGING CHOP ———, ▲

LUNGING BACKSLASH CHOP ———, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΙΗ

SPIN SLASH ———, ●



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

ΤΟ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ

ΕΠΙΘΕΤΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ

ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ Η

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΣΤΟ ΘΥΜΑ. Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ

ΓΙΩΓΚΟΥ ΕΙΝΑΙ: "ΣΚΟΤΩΣΕ, ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ

ΑΜΥΝΑ ΜΕΧΡΙ ΤΕΛΙΚΗΣ ΠΤΩΣΗΣ", ΕΝΩ

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΠΡΟΤΙΜΑ ΝΑ

"ΠΑΙΖΕΙ" ΤΟ ΘΥΜΑ. ΕΓΩ ΠΡΟΤΙΜΩ

ΕΝΑ ΜΕΙΓΜΑ ΤΩΝ ΔΥΟ. ΟΤΑΝ Ο

ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ

ΥΠΟΧΘΕΙ, ΣΧΕΔΩΝ

ΕΜΕΤΙΚΤΩΔΩΣ ΤΡΕΧΕΤΕ

ΝΑ ΤΟΝ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΝΤΕ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ

ΝΑ ΣΤΟΧΕΥΕΤΕ: ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ,

Ο ΚΟΡΜΟΣ, ΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ,

ΤΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΧΕΡΙ ΚΑΙ

ΤΑ ΠΟΔΙΑ. ΚΑΘΕΜΙΑ

ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ

ΠΑΘΑΙΝΕΙ

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ

ΖΗΜΙΑ. ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΚΑΙ ΤΟΝ

ΚΟΡΜΟ ΕΧΟΥΝ ΩΣ

ΑΠΟΤΕΛΣΙΜΑ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ ΝΑ ΣΤΑΙ ΣΤΟ

ΠΑΤΩΜΑ. ΕΝΑ ΣΚΑΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ ΔΕΞΙ

ΧΕΡΙ ΘΑ ΚΑΝΕΙ (ΜΕΣΑ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ) ΠΙΟ

ΔΥΝΑΜΟ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ ΣΤΟ ΝΑ

ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΟΠΛΟ Η ΝΑ ΣΑΣ ΡΙΞΕΙ ΚΩΜΑ Η

ΧΙΟΝΙ. ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟΝ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΘΑ

ΜΕΙΝΕΙ ΑΝΑΠΗΡΟΣ, ΚΑΤΙ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΜΕΙΩΣΕΙ

ΣΟΒΑΡΑ ΤΙΣ ΕΠΙΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ.

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ: ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΤΕ ΤΑ ΠΟΔΙΑ

ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ (ΣΥΝΗΘΩΣ ΜΕ ΜΙΑ SWEEP

ΚΙΝΗΣΗ) ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΚΑΝΕΤΕ ΟΣΙΑ COMBOS

ΞΕΡΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ. ΜΠΟΡΕΙ

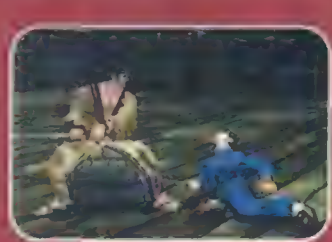
ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΝΑΙ Η ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ,

ΩΣΤΟΣΟ ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟ

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΤΙΑ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΑ

ΑΝΑΠΤΥΞΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙ

ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΕΚ ΜΕΡΟΥΣ ΣΑΣ.



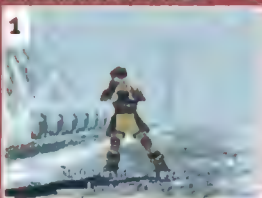
ΜΥΣΤΙΚΑ

ΔΕΥΤΕΡΑ ΤΕΛΕΩΜΑΤΑ

ΜΟΛΙΣ ΕΧΕΤΕ ΔΕΙ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΚΑΝΟΝΙΚΑ ΤΕΛΕΩΜΑΤΑ, ΘΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΗΜΑΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ, ΚΑΤΙ ΟΜΩΣ ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΕΥΚΟΛΟ. ΠΡΩΤΟΥ ΑΡΧΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΞΑΝΤΛΗΤΙΚΗ ΜΕΡΑ ΣΑΣ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΑΥΣΤΗΡΑ ΤΟΥΣ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ.

1. Ο "ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΙΜΗΣ" ΤΟΥ BUSHIDO BLADE ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΗΡΕΙΤΑΙ ΚΑΘΩΣ ΘΟΡΑ.

2. ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΕΧΤΕΙΤΕ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ



ΑΡΧΗΓΟ (FINAL BOSS). ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΔΕΧΘΕΙΤΕ ΟΥΤΕ ΕΝΑ ΣΛΑΦΟ ΧΤΥΠΗΜΑ. ΟΤΑΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΤΟΝ ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΑΘΗΜΕΝΟ ΤΟ L1 ΚΑΙ ΤΡΕΞΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ ΣΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΩΝ (ΔΕΙΤΕ ROUTE TO WELL SECTION). ΠΡΩΤΟΥ ΠΗΝΗΣΤΕ ΣΤΟ ΠΗΓΑΔΙ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΤΕ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ, ΟΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΠΡΩΤΟΥ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΠΕΜΠΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΣΠΟΝΣΟΡΟΥΣ ΤΕΙΣΕΡΙΣ ΑΡΧΗΓΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΔΕΧΘΕΙΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΧΤΥΠΗΜΑ. ΠΙΣΤΕΩΤΕ ΜΕ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΟΛΟΥ



ΕΥΚΟΛΟ! ΜΕ ΤΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΜΕΡΟΣ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ, ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΤΡΙΣ ΚΡΥΦΟΥΣ ΑΡΧΗΓΟΥΣ: KINDATI, HONGOY Η ΤΟΝ BLACK LOTUS (ΜΕ ΣΠΙΛΙΣΜΟΥΣ). ΕΑΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΑΤΕ ΜΕΧΡΙ ΕΑΘ, ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΝ ΚΡΥΦΟ ΑΡΧΗΓΟ, ΕΙΔΙΚΑ ΑΦΟΥ Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΝΑ ΜΗ ΧΤΥΠΩΣΕΤΕ ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ ΠΙΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΟΣΙΑ CONTINUUES ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ ΑΡΧΗΓΟ ΚΑΙ ΑΠΟΚΛΑΥΣΤΕ ΤΟ ΚΡΥΦΟ ΣΗΜΑΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.

ΑΠΟΚΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΑΤΖΕ

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΣΤΟ BUSHIDO BLADE ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΦΥΛΑΓΜΕΝΟ ΜΥΣΤΙΚΟ. ΤΟ ΥΠΕΡΤΑΤΟ ΤΕΣΤ ΤΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΟ SLASH MODE, ΑΦΟΥ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΕΧΕΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΣΠΙΛΙΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΦΩΣΕΤΕ ΤΟΝ ΚΑΤΖΕ ΩΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.

ΟΜΩΣ (ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΟΤΙ ΠΑΝΤΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ "ΟΜΟΣ") ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΚΑΙ ΤΟΥΣ 100 ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΕΘΑΝΕΤΕ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΧΩΡΙΣ CONTINUUES. ΑΝ ΠΕΘΑΝΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΓΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΟ SLASH MODE ΚΑΙ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΤΕ ΞΑΝΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΕΝΑ.

ΟΤΑΝ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΝΑ ΦΕΡΕΤΕ ΕΙΣ ΠΕΡΑΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΧΕΔΩΝ ΑΚΑΤΟΡΘΟ ΚΑΘΗΚΟΝ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΔΕΙΞΕΤΕ ΤΟΝ ΚΑΤΖΕ ΣΕ VS MODE ΚΑΙ PRACTICE MODE. ΑΠΛΩΣ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΤΑΚΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΔΙΠΛΑ ΑΠΟ ΤΟΝ RED SHADOW Η ΤΟΝ KANNUKI. ΑΝ ΤΟ ΕΧΕΤΕ ΚΑΝΕΙ ΙΣΩΤΑ, ΔΕΝ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΕΡΙΣΤΟΡΑΙ ΟΥΤΕ ΘΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΔΕΙΞΕΤΕ ΤΟΝ ΚΑΤΖΕ, ΑΠΛΩΣ ΠΑΤΗΣΤΕ ●.

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΑΤΖΕ

HIGH SHOT —▲

MIDDLE SHOT —●

LOW SHOT —X

SHOCK SHOT —R1 + ▲

BACKSLAP SHOT —R2 + ●

FLICK SHOT —R2 + ●

RUNNING SHOT —L1, →, ●

SHOOTING SHOT —●, ●

DOUBLE B ↑ FLIP —←←

RELOAD —SELECT



play the game Porsche Challenge

PIXEL next generation Απρίλιος 1998

Του Βαγγέλη Λιβερτάου

114

αριθμός σελίδας

PORSCHE CHALLENGE



ΤΟ ΠΛΑΤΙΝΟΥΜ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΤΗΣ SONY ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΟΣΟ ΠΛΗΣΙΕΣΤΕΡΑ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΝ ΝΑ ΦΘΑΣΟΥΝ ΣΤΟ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΟΥΝ ΜΙΑ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ PORSCHE. ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΚΑΤΙ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!!! ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΟΔΗΓΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ, ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΦΘΑΣΕΤΕ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ PORSCHE ΣΑΣ.

Άλλη μία σχετικά εύκολη διαδρομή, όπου μπορείτε να τρέχετε ήρεμα στις αρχικές, ομαλές στροφές. Αφού όμως περάσετε τη γέφυρα, ετοιμαστείτε για κλειστή στροφή δεξιά.

Γ. ΙΑΠΩΝΙΑ

Αυτή η διαδρομή περιλαμβάνει περισσότερες και δυσκολότερες κλειστές στροφές. Προσοχή, να μειώσετε ταχύτητα πριν από τις τρεις διαδοχικές στροφές (αριστερή-δεξιά-αριστερή).



Δ. ΛΑΘΕΙΣ

Ακόμη μία διαδρομή με πολλές στροφές, η οποία γίνεται ακόμα δυσκολότερη καθώς το οδόστρωμα είναι ιδιαίτερα ολισθηρό. Πριν από το τέλος της διαδρομής ετοιμαστείτε για ένα αρκετά μεγάλο άλμα.



ΜΕΤΑΛΛΕΣ ΠΙΣΤΕΙΣ

Όταν θα έχετε τερματίσει όλες τις πίστες, σώστε το παιχνίδι και συνεχίστε στις πιο εκτεταμένες και δύσκολες διαδρομές, οι οποίες συμπεριλαμβάνουν περιέργες παρακάμψεις:

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΔΗ

Η πρώτη παρακάμψη είναι σχετικά εύκολη, εκτός από μια κλειστή αριστερή στροφή στο τέλος. Η δεύτερη παρακάμψη είναι μεγαλύτερη και δυσκολότερη, καθώς περιλαμβάνει μία στροφή στην οποία απαιτείται να μπείτε με χειρόφρενο.



Β. ΑΜΕΡΙΚΗ

Η πρώτη παρακάμψη περιλαμβάνει έναν δρόμο διπλής κατεύθυνσης με δεντροστοιχία στη μέση, την οποία πρέπει να αποφύγετε. Η δεύτερη παρακάμψη αρχίζει με μία δύσκολη δεξιά στροφή αμέσως μετά τη γέφυρα, την οποία δεν πρέπει να χάσετε. Προσοχή!!!



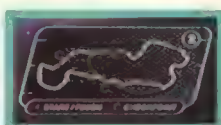
Γ. ΛΑΘΕΙΣ

Η παρακάμψη αποτελεί από μόνη της μία αρκετά μεγάλη διαδρομή με πολλές στροφές καθ' όλο το μήκος της και με ένα τούνελ.



Δ. ΙΑΠΩΝΙΑ

Η πρώτη παρακάμψη είναι αρκετά μεγάλη αλλά ιδιαίτερα εύκολη και γρήγορη. Η δεύτερη περιλαμβάνει πολλές στροφές αλλά όχι με ιδιαίτερα αυξημένο βαθμό δυσκολίας. Ετοιμαστείτε να μπείτε με χειρόφρενο στρίβοντας αριστερά στην τελευταία μικρή παρακάμψη, όταν ακούσετε την προειδοποίηση. Προσοχή, γιατί είναι πολύ εύκολο να χάσετε αυτή την παρακάμψη.

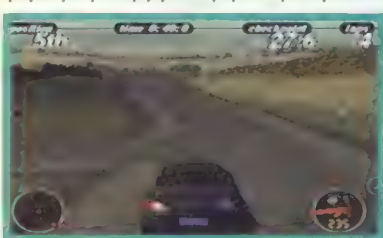


INTERACTIVE

Κερδίστε τις τέσσερις μεγάλες πίστες και θα μπορείτε να σώσετε για άλλη μία φορά το παιχνίδι σας, στοχεύοντας τώρα να τερματίσετε και στις interactive διαδρομές, οι οποίες αποτελούνται από δρόμους που εναλλάσσονται.

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΔΗ

Εμπόδια κλείνουν το δρόμο σας, έτσι πρέπει να ακολουθήσετε τη μόνη διαδρομή που μένει κάθε φορά ελεύθερη. Προσοχή χρειάζεται στη δεύτερη διασταύρωση, στην οποία υπάρχει μια μεγάλη παρακάμψη αν στρίψετε αριστερά.



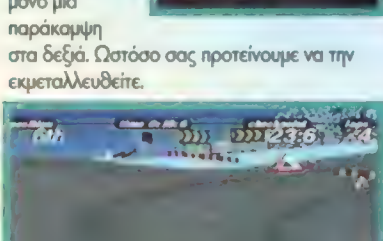
Β. ΑΜΕΡΙΚΗ

Εδώ συνήθως αναγκάζεστε να ακολουθήσετε τη μακρύτερη διαδρομή, δεξιά στην πρώτη διασταύρωση. Αν η γέφυρα είναι ανοικτή, μετά τη δεύτερη στροφή ακολουθήστε την, για να κόψετε δρόμο.



Γ. ΛΑΘΕΙΣ

Σε αυτή την πίστα θα συναντήσετε μόνο μία παρακάμψη στα δεξιά. Ωστόσο σας προτείνουμε να την εκμεταλλευθείτε.



Δ. ΙΑΠΩΝΙΑ

Και εδώ θα αναγκαστείτε να ακολουθήσετε τη



μεγαλύτερη διαδρομή στην πρώτη παρακάμψη. Η δεύτερη παρακάμψη, αν και δεν είναι μακρύτερη από την κύρια διαδρομή, περιλαμβάνει περισσότερες στροφές, έτσι είναι καλύτερο να την αποφύγετε. Κοντά στο τέλος της διαδρομής φρενάρτε και στρίψτε αριστερά, αν δείτε να αναβοσβήνει το "XXXX" και αν ακούσετε την προειδοποίηση.

MIRROR MODE

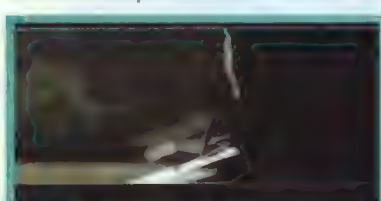
Ενεργοποιείται αν κερδίσετε το πρωτάθλημα για πρώτη φορά, ακόμα και αν αυτό γίνει με τον πιο εύκολο τρόπο. Τώρα μπορείτε να ξανατρέξετε όλο το πρωτάθλημα με τις



διαδρομές σαν να τις βλέπετε στον καθρέφτη (δηλαδή οι αριστερές στροφές γίνονται δεξιές και το αντίστροφο).

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Μπορείτε να έχετε το πρωτότυπο μαύρο αυτοκίνητο, αν νικήσετε το πρωτάθλημα στο Mirror mode. Οδηγούμενο από το μυστηριώδη "σκώδη οδηγό", φαίνεται να έχει καλύτερο χειρισμό, μεγαλύτερη επιτάχυνση και υψηλότερη τελική ταχύτητα (250km/h - 255km/h με χειροκίνητο σασμάν) από ό,τι τα βασικά αυτοκίνητα.



ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΟΛΠΑ

Όλα τα ακόλουθα κόλπα πρέπει να καταχωριστούν στο αρχικό μενού της οδόντης.



1. ΟΛΑ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΧΟΡΟΠΗΔΟΥΝ

Με αυτό το κόλπο όλα τα αντίπαλα αυτοκίνητα θα αρχίσουν να χοροπηδούν.

↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □



2. ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αν κάποιος από εσάς δεν μπορείτε να περιμένετε να δείτε τα credits στο τέλος, εφαρμόστε αυτό το κόλπο.

□, -, □ + Select, □ + Select

3. ΑΛΛΑΓΗ ΟΠΤΙΚΗΣ ΓΩΝΙΑΣ

Με αυτό το κόλπο θα αλλάξετε την οπτική γωνία σας. Πάντως όταν το δοκιμάσαμε δεν είδαμε καμιά αξιόλογη διαφορά.

□ + △ + ○, L1, L2, R2, R1

4. ΗΧΟΣ

Για πεσιτικότερο ήχο, εφαρμόστε το ακόλουθο κόλπο.

□, △, □, △



5. ΥΠΕΡ-ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Εφαρμόζοντας αυτό το κόλπο, θα σας ζηλεύει και ο ιππότης της ασφάλτου.

Select + □, Select + □, Select + □ + □

6. INTERACTIVE ΡΙΣΤΕΣ

Το συγκεκριμένο κόλπο σας επιτρέπει να προχωρείτε σε όλες τις interactive πίστες. Υπό κανονικές συνθήκες, εκεί θα μπορούσατε να παίξετε μόνο αν είχατε φθάσει στο επίπεδο του πρωταθληματος.

□ + Start, □ + Start, Select, Start

7. ΑΣΡΑΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ



Αποτελεί σίγουρα το πλέον καινούριο αντικλεπτικό σύστημα. Κανείς δεν μπορεί να κλέψει κάτι που δεν βλέπει.

□ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R1, +

8. ΜΕΤΑΛΛΕΣ ΡΙΣΤΕΣ



Με αυτό τον τρόπο θα φθάσετε πιο γρήγορα στο επίπεδο με τις μεγάλες πίστες. Αυτό δεν είναι που πάντοτε επιθυμούσατε;

Select + □, Select + □, Start, Select

9. ΠΑΡΑΝΟΙΚΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

Αν θέλετε να μεταλλαχθείτε σε έναν παρανοϊκό οδηγό, εφαρμόστε αυτό το κόλπο. Οι αντίπαλοί σας δεν θα προλαβαίνουν να μουν στο δρόμο.

□, □, □ + Select

10. MIRROR MODE

Αυτό δεν μπορεί να σημαίνει τίποτα άλλο πέρα

από το ότι τώρα μπορείτε να παίξετε σε Mirror mode.

□ + ○, □ + △, □ + □

11. ΣΚΙΔΑΣΕ ΟΑΝΘΟΣ



Η πρωτότυπη μαύρη Porsche είναι δική σας, χωρίς να προσπαθήσετε και πάρα πολύ.

□ + □, □ + ○ + Select

12. ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΣΚΙΔΑΘΕΩΣ ΟΑΝΘΟΥ



Πώς σας αρέσει το αυτοκίνητό σας; Τώρα μπορείτε να επιλέξετε τις δικές σας παραμέτρους με αυτό το απλούστατο κόλπο.

□ + □, □ + □ + Select

13. ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ



Δεν υπάρχει λόγος πια να ανησυχείτε μήπως χάσετε. Αλλά, έχετε απεριόριστες προσπάθειες.

L1 + L2, R1 + R2 +

14. ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΑΣΜΑΤΑ



Εφαρμόστε το ακόλουθο κόλπο και οι Dukes του Hazard θα σας ζηλεύουν.

Πλέον μπορείτε κι εσείς να κάνετε άλματα ή μάλλον να... πετάτε!

□, □, □

Είναι ΠΟΛΥ ΔΥΝΑΤΟ!



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

● Αθυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής.
Που, πως, τι. Όλα όσα θέλατε να ξέρετε για τις
αθυσίδες καταστημάτων πληροφορικής σε όλη την Ελλάδα

REVIEWS

- Overseer
- Black Dahlia
- Ubik
- Egypt

...και πολλά ακόμα ολοκαίνουρια παιχνίδια.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 10 CD-ROMs του εκπληκτικού strategy game,
UBIK.

ΚΑΙ ΜΑΖΙ ΤΟ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ CD-ROM ΜΕ...

την ολοκληρωμένη έκδοση του Battlecruiser: 3000 AD
ΚΑΙ demos των Warcraft Adventures, Ubik, SimSafari και
περισσότερων από 10 νέων παιχνιδιών.

TO ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM

ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ!

play the game

X-Men: Children Of The Atom

FIXEL next generation Απριλιος 1998

his marvelous play

0

3

1

3

X-MEN

ΕΥΡΟΥΜΕ ΤΗ ΧΑΡΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΤΟΥΣ
ΜΑΧΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΥ ΒΕΑΤ' ΕΜ UP ΤΗΣ CARCOM, ΠΟΥ
ΒΡΕΨΙΣΤΗΚΕ ΣΤΗΝ ΟΜΟΝΥΜΗ ΣΕΙΡΑ COMICS. ΜΑΘΕΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ
ΙΣΧΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΜΑΧΗΤΩΝ, ΩΣΤΕ ΝΑ
ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΙΒΛΗΘΕΙΤΕ.

CHILDREN OF THE ATOM

ΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ

STORM

Όνομα: Ororo Munroe
Ψευδώνυμο: Beautiful Wind Rider
Καταγωγή: Νέα Υόρκη
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια:
Ασπρά/Μπλε
(Λευκά όταν
χρησιμοποιεί
δύναμη)
Υψος: 1.80 μ.
Βάρος: 58 κ.
Εχθροί: The Shadow
King, The Brood

Σχετικά...

Η Ororo είναι κάτι σαν θεά
της Γης, καθώς έχει τη
δύναμη να ελέγχει τον καιρό
μόνο με τη σκέψη της.





Αντλώντας τη δύναμή της από τη Γη, χρησιμοποιεί τον αέρα για να πετά και τις καταιγίδες για να πολεμά τους εχθρούς της.

Κινήσεις

Τυφώνας - ⬇, ⬆, ⬇ + οποιοδήποτε χτύπημα με γροδιά.
Επίθεση αστραπή - Οποιαδήποτε κατεύθυνση, οποιαδήποτε γροδιά + οποιαδήποτε κλωτσιά.
Γρήγορο πέταγμα - όλες οι γροδιές ή όλες οι κλωτσιές στον αέρα.
Lighting Ball - ⬆, οποιαδήποτε κατεύθυνση +

Ικανότητες

Πέταγμα - ⬆ ⬆ ⬆ + L2
Dust Swirls - ⬆ ⬆ ⬆ + R2 (Tap)

Hyper-X

Θύελλα με κεραυνούς - ⬆ ⬆ ⬆ + L2 (Tap)
Θύελλα με χαλάζι - ⬆ ⬆ ⬆ + Select



Cyclops

Όνομα: Scott Summers

Ψευδώνυμο: None

Καταγωγή: Anichatage, Alaska

Χαρακτήρας: Καλός



Μαλλιά/Μάτια: Καφέ/Κόκκινα (from arctic snow)

Υψος: 1.90 μ

Βάρος: 79 κ.

Εχθροί: Mr Sinister, Magneto, Juggernaut, Apocalypse

Σχετικά...

Ο Scott είναι ο αρχηγός των X-Men και πρώτος μαθητής του καθηγητή Χανιέρ. Οι εξαιρετικά μεταλλαγμένες δυνάμεις του προέρχονται από τα μάτια του, τα οποία εκπέμπουν ηλιακή ακτινοβολία. Για να αποτρέψει να βγει η θανατηφόρα ενέργεια όταν ανοίγει τα μάτια του, πρέπει να φοράς φακούς ρούμπινιών.

Κινήσεις

Οπτικό σάλπισμα - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε γροδιά



Gene Splice - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε γροδιά (Tap)

Γρήγορες γροδιές - ⬆ ⬆ ⬆ + L1 + R1

Dashing Throw - ⬆ ⬆ ⬆ + L1 + R1

Διπλό πήδημα - Tap ⬆ στον αέρα.

Ικανότητες

Πέταγμα - ⬆ ⬆ ⬆ + L2

Hyper-X

Μεγάλο οπτικό Blast - ⬆ ⬆ ⬆ + L2

Controlled Beam - ⬆ ⬆ ⬆ + L2



ΚΛΕΙΔΙΑ

Πήδημα
Κάθισμα
Πίσω
Μπροστά
Ελαφριά Γροδιά
Μεσαία Γροδιά
Δυνατή Γροδιά L1
Ελαφριά Κλωτσιά
Μεσαία Κλωτσιά
Δυνατή Κλωτσιά R1
Τριπλή Γροδιά L2
Τριπλή Κλωτσιά R2
Pause Start
Tap Πατήστε επανειλημμένα και γρήγορα τα κουμπιά

OMEGA RED

Όνομα: Arkady Russovich

Ψευδώνυμο: None

Καταγωγή: Ρωσία

Μαλλιά/Μάτια: Ξανθά/Κόκκινα

Υψος: 1.98 μ.

Βάρος: 136 κ.



Εχθροί: The X-Men

Σχετικά...

Ο ψυχωτικός Omega Red είναι ένας από τους πιο θανατηφόρους αντιπάλους. Οι Carbonadium κεραίες του είναι άφθαρτες. Χρησιμοποιώντας τις μπορεί να εκτοξεύσει θανατηφόρα φερόρμνη, η οποία μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στα όργανα του αντιπάλου του. Οι θεραπευτικές ικανότητες του Wolverine είναι οι μόνες που μπορούν να αντιμετωπίσουν αυτή την αύρα.

Κινήσεις

Carbonadium

Coil - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε γροδιά

Aerial Down

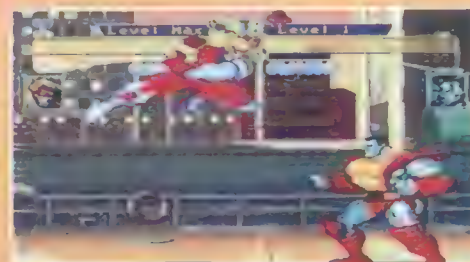
Coil - ⬆ ⬆ ⬆ +

οποιαδήποτε κλωτσιά

Flip'n Smash - οποιαδήποτε κατεύθυνση + οποιαδήποτε γροδιά (κλειστή)

Χτύπημα Omega - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ εναέρια



Ικανότητες

Κανάλι ενέργειας - Πατήστε οποιαδήποτε κλωτσιά (έπειτα από coil, απορροφά X-Power)

Hyper-X

Καταστροφές Omega - ⬆ ⬆ ⬆ + L2

WOLVERINE

Όνομα: Logan
Ψευδώνυμο: Patch, Weapon X
Καταγωγή: Καναδάς
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Καφέ
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Υψος: 1.60 μ.
Βάρος: 88 κ.
Εχθροί: Sabretooth, Silver Samurai, Lady Deathstrike, Cameron Hodge

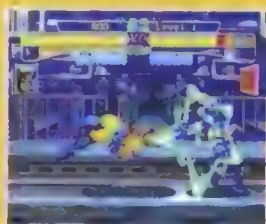


Σχετικά...

Ο Logan αποτελεί προϊόν ενός μυστικού οπλικού προγράμματος του Καναδά. Ο σκελετός του είναι δεμένος με ένα άθραυστο αδαμαντένιο υλικό. Με τα μυτερά νύχια του και τη μεταλλαγμένη θεραπευτική ικανότητά του είναι ένας πολύ ισχυρός αντίπαλος.

Κινήσεις

Ανεμοστρόβιλος - + οποιαδήποτε γροθιά (Ταρ σε οποιαδήποτε κατεύθυνση για επανάληψη)..
 Τρυπάνι - Οποιαδήποτε κατεύθυνση, οποιαδήποτε γροθιά + οποιαδήποτε κλωτσιά.



Ικανότητες

Πάρα πολύ μεγάλη ταχύτητα - + L2
 Θεραπευτική ικανότητα - + R2

Hyper-X

Berserker Barrage - + L2



COLOSSUS

Όνομα: Piotr "Peter" Nikolaievitch Rasputin
Ψευδώνυμο: The Proletarian
Καταγωγή: Σιβηρία
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μπλε-μαύρα/άσημι όταν μεταμορφώνεται
Υψος: 1.98 μ.
Βάρος: 227 κ.
Εχθροί: Juggernaut, The Shadow King, The Marauders



Σχετικά...

Ο Piotr μπορεί να μεταμορφώσει τους ιστούς στο σώμα του σε οργανικό ατσάλι μόνο με τη σκέψη του. Ενώ έχει αυτήν τη μορφή, έχει υπεράνθρωπη δύναμη και αντοχή.



Κινήσεις

Δυνατή δόνηση - + οποιαδήποτε γροθιά
 Δυνατό τάκλιν - + οποιαδήποτε κλωτσιά
 Ακολουθία Combo - L1



Ικανότητες

Super πανοπλία - + L2

Hyper-X

X Super Βουτιά - + L2



SENTINEL

Όνομα: Κανένα

Ψευδώνυμο: Κανένα

Καταγωγή: Κατασκευάστηκε στην Genosha

Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Κανένα

Υψος: Μέχρι 6 μέτρα

Βάρος: 30 τόνους

Εχθροί: Όλοι οι μεταλλαγμένοι



οποιαδήποτε γροδιά
Η δύναμη του Sentinel - $\downarrow \rightarrow \leftarrow +$
οποιαδήποτε κλωτσιά
Πίσση σώματος - $\downarrow +$ οποιαδήποτε
γροδιά (μόνο στον πεσμένο αντίπαλο)
Περιστρεφόμενη βουτιά - $\downarrow \rightarrow + L1$



Ικανότητες

Πίσσημα - $\downarrow \rightarrow \leftarrow + L2$

Hyper-X

Θυελλα πλάσματος - $\downarrow \rightarrow \leftarrow + L2$
(Tap)

Κινήσεις

Γροδιά ρουκέτα - $\downarrow \rightarrow \leftarrow +$



ICEMAN

Όνομα: Robert "Bobby" Lake

Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Long Island, New York

Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Καφέ/Καφέ

Υψος: 1.73 μ.

Βάρος: 66 κ.

Εχθροί: Magneto, Juggernaut, Sentinels, Apocalypse



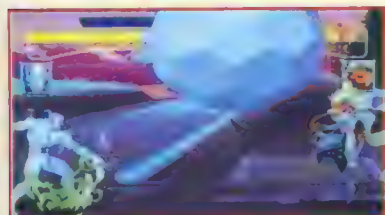
Χιονοστιβάδα - οποιαδήποτε γροδιά + οποιαδήποτε κλωτσιά

Ικανότητες

Γροδιά πάγου - $\downarrow \rightarrow \leftarrow + L2$

Hyper-X

Αρκτική Επίθεση - $\downarrow \rightarrow \leftarrow + L2$



Σχετικά...

Ο Bobby μπορεί να μειώσει την εσωτερική και την εξωτερική θερμοκρασία του σώματός του. Χρησιμοποιώντας την υγρασία του περιβάλλοντος, μπορεί να εκτοξεύσει μεγάλες ποσότητες πάγου.

Κινήσεις

Ακτίνα πάγου - $\downarrow \rightarrow \leftarrow +$ οποιαδήποτε γροδιά

PSYLOCKE

Όνομα: Elizabeth "Betsy" Braddock

Ψευδώνυμο: Κανένα

Καταγωγή: Malden, England

Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)

Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μαύρα

Υψος: 1.80 μ.

Βάρος: 70 κ.

Εχθροί: The Mandarin



Σχετικά...

Χρησιμοποιώντας τις τηλεπαθητικές δυνάμεις της, η Psylocke στέλνει κύματα ψυχικής ενέργειας, ενώ δημιουργεί ένα ψυχικό μαχαίρι, το οποίο σε τραυματίζει ψυχικά και σωματικά.



Κινήσεις

Ψυχικό Flash - $\rightarrow + L1$

Ψυχική κλωτσιά - $\downarrow \rightarrow \leftarrow +$

$\rightarrow +$ οποιαδήποτε κλωτσιά (Tap)

Διπλό πήδημα - Tap $\downarrow +$

ενεργία

Γυριστή κλωτσιά - $\rightarrow +$

Κλωτσιά πτώσης - $\downarrow \rightarrow +$

R1



Ικανότητες

Ninjitsu - $\downarrow \rightarrow \leftarrow +$ οποιαδήποτε γροδιά ή οποιαδήποτε κλωτσιά
(\square =εντελώς αριστερά, R1=εντελώς δεξιά)

Hyper-X

Ψυχική Επιπάχυνση - $\downarrow \rightarrow \leftarrow + L2$ (για να επαναλάβετε μπορείτε να εκτελέσετε οποιαδήποτε γροδιά σε οποιαδήποτε κατεύθυνση)





SILVER SAMURAI

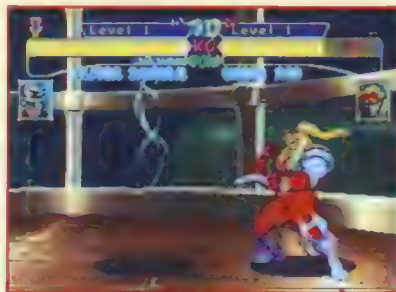
Όνομα: Kenichiro Harada
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Ιαπωνία
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μαύρα
Υψος: Άγνωστο
Βάρος: Άγνωστο
Εχθροί: Wolverine

Σχετικά...

Ο Harada είναι ο αρχηγός της συμμορίας Yashida. Είναι ένας πανίσχυρος μεταλλαγμένος που μπορεί να εκτοξεύει υπερφυσικά ποσά ενέργειας με το σπαθί του.

Κινήσεις

Shuriken - ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε γροδιά
 Κομματιάστε τους αντιπάλους σας με το σπαθί - Εκτελέστε οποιαδήποτε γροδιά,



ή ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε γροδιά.

Ικανότητες

Blink - ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε κλωτσιά
 Tohgi Power-Up - ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε γροδιά
 (▴=Κεραυνός, ▴=Πάγος, L1=Φλόγα)

Hyper-X

Σπαθί-αστραπή - ▾ ▴ ▴ + L2
 Τριπλό Shuriken - ▾ ▴ ▴ + L2



SPIRAL

Όνομα: Rita
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Από άλλη διάσταση
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Ασπρα
Υψος: Άγνωστο
Βάρος: Άγνωστο
Εχθροί: The X-Men



Σχετικά....

Δημιουργήθηκε από τον Μοιο, έναν τρελό σκηνοθέτη μιας άλλης διάστασης. Ο Spiral είναι το απόλυτο κακό. Χειρίζεται τα όπλα με μεγάλη ευκολία και μπορεί να πραγματοποιεί



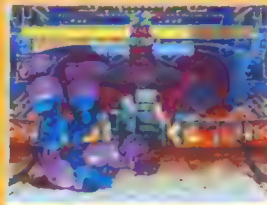
χωροχρονικά ταξίδια πάρα πολύ εύκολα.

Κινήσεις

Σπαθιά που χορεύουν - ▾ ▴ ▴ + L2
 Τροχος σπαθιών - ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε γροδιά (ύστερα από τα σπαθιά που χορεύουν)
 Εξαπλή συμπλοκή με τα χέρια - ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε γροδιά
 Ρίξιμο στο έδαφος - ▾ ▴ ▴ + L1 (μετά την εξαπλή συμπλοκή με τα χέρια)

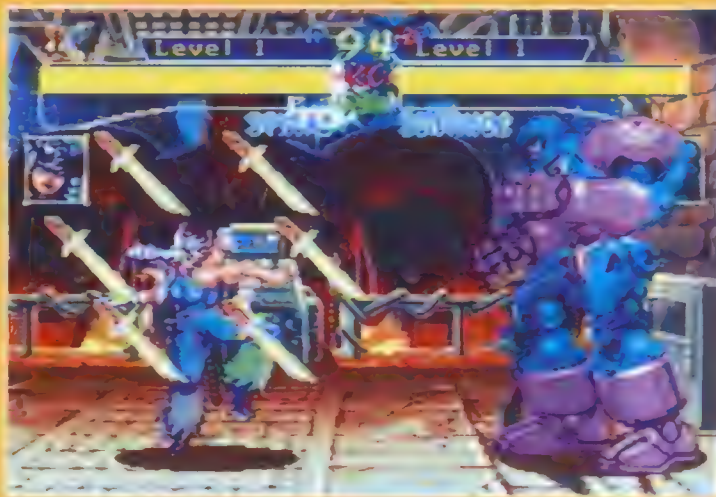
Ικανότητες

Εκρηξη σπαθιών - ▾ ▴ ▴ + οποιαδήποτε κλωτσιά
 (▴=ανατίναξη, ▴=Spinner, R1=αναζητητές)
 Switch Dance - ▾ ▴ ▴ + ▴



Hyper-X

Μεταμορφώσεις - ▾ ▴ ▴ + L2, Throw



ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ

JUGGERNAUT

Όνομα: Coln Μαύλο
Ψευδώνυμο: Κανίνα
Καταγωγή: Berkeley, California
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Κόκκινα/Μαύα
Υψος: 2.08 μ.
Βάρος: 406 κ.
Εχθροί: Τίπο X-Men

Σχετικά...

Ο Coln εκκέντρε τις υπερ ικανότητες του από ένα μυστικό πετράδι που ονομάζεται Cytrocrak. Αυτές οι ικανότητες δυνάμεις περιλαμβάνουν υπεράνθρωπη δύναμη και αντοχή καθώς και την ικανότητα να δημιουργεί

πονόχαρα φυσικά πεδία. Ο Coln είναι επεξεργαστής αδελφός του καθηγητή Χανίος.

Κινήσεις

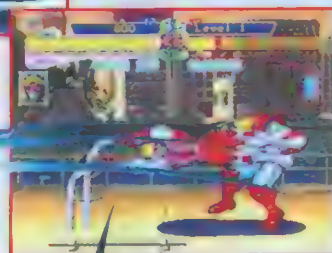
Σταυρός: Ταράκουνται το έδαφος σπένοντας σεισμικά κύματα.
Δυνατή γροθιά: Διπλές δυνατές γροθιές.

Ικανότητες

Η κόκκινη λάμψη κάνει μεγαλύτερη ζημιά.

Hyper-X

Κόκκινος επίδρομος - Οργιστό μπροστά με μια κόκκινη λάμψη.



ΜΑΓΝΗΤΟ

Όνομα: Erik Magnus Lensherr
Ψευδώνυμο: The Cieslor
Καταγωγή: Αγγλία
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Λευκά/Μαύα-γκρι
Υψος: 1.88 μ.
Βάρος: 86 κ.
Εχθροί: X-Men, Avengers, Savage Land Mutants

Σχετικά...

Από το όνομά του καταλαβαίνετε ότι ο Erik ειδικεύεται στο μαγνητισμό και πιστεύει ότι ο πόλεμος μεταξύ των ανθρώπων και των μεταλλαγμένων είναι αναπόφευκτος. Δεν θα σταματήσει σε τίποτα και ορκισμένος του είναι να βάλει τέλος στην επικράτηση των μεταλλαγμένων, μια και έχει ανίστευτες δυνάμεις.

Κινήσεις

Μαγνητικές παλμούς: Εκτοξεύονται δίκαια παλμοί κόκκινης ενέργειας προς τα κάτω.

Γέλιος: Ο Magneto μπορεί να πετάξει ανά πάσα στιγμή.

Ακτίνες πλάσματος: Μια δυνατή ακτίνα ενέργειας.

Black out

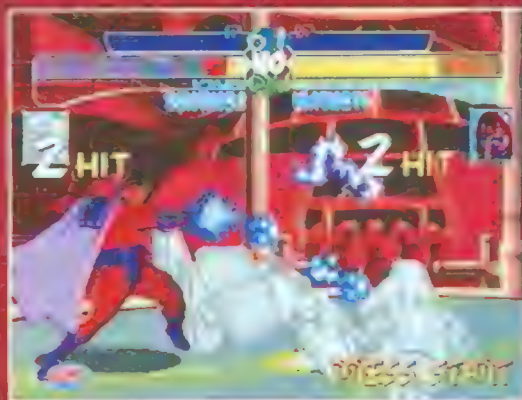
EM Pulse: Τρεις ηλεκτρικοί παλμοί εκτοξεύονται από τα χέρια του.

Ικανότητες

Μαγνητικές: Ο Magneto έχει στην κατοχή του μεγάλα κομμάτια από το σταθμό Luthor και μπορεί να τα πετάξει ανά πάσα στιγμή προς τους Κακούς.
Κατοχή: Τρεις μαύρες σφαίρες από χάλκινο προς τον Magneto.
Μαγνητικός δακτύλιος: Ένας δακτύλιος ηλεκτρισμού εμφανίζεται γύρω του και, όσα είναι ενεργά, ο Magneto είναι άτρωτος.

Hyper-X

Σεισμικά κύματα: Ο Magneto εκτοξεύει μια σειρά από υπερταχιστικές μαύρες ενέργειες κατά μήκος της οδού.



SWEET SIXTEEN

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

DYNAMITE HEADDY MEGA DRIVE

Η αυλαία σηκώνεται και άλλο ένα κωμικοθέατρο είναι έτοιμο να ξεκινήσει. Το αστέρι του show είναι ο Dynamite Headdy, ο τύπος με το πιο "κουλ" κεφάλι. Ο κίνδυνος όμως παραμονεύει. Ο Trouble Bruin θέλει και αυτός να γίνει αστέρι και είναι διατεθειμένος να χρησιμοποιήσει θεμιτά και αθέμιτα μέσα για να επιτύχει το σκοπό του. Ακόμη χειρότερα, ο Dark Demon σχεδιάζει να κυβερνήσει το κωμικοθίαστρο μετατρέποντας τους κατοίκους σε υποχείριά του. Μη χαίρεσαι, όμως, Dark Demon, γιατί ο Dynamite Headdy είναι εδώ. Ακόμα και αν δεν έχετε ακούσει γι' αυτό το παιχνίδι, σίγουρα θα καταλάβετε ότι πρόκειται για άλλο ένα platform. Ο κεντρικός ήρωας, ο Dynamite Headdy, μπορεί να χρησιμο-

ποιεί το κεφάλι του κατά έναν ξεχωριστό τρόπο, για την ακρίβεια να το πετά στους αντιπάλους του. Ίσως αυτό να είναι και όλη η ατραξιόν του παιχνιδιού, γιατί εμείς δεν βλέπουμε κάτι άλλο σπουδαίο καθώς πρόκειται για ένα τυπικό platform. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά χωρίς να παρουσιάζουν ελλείψεις. Σε αντίθεση, ο ήχος δεν είναι εξίσου καλός, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι απαράδεκτος. Το gameplay είναι αυτό που όλοι περιμένατε. Πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα μαζεύοντας πού και πού κανένα δωράκι το οποίο συνήθως βελτιώνει τις ικα-

νότητές σας. Μια και ο λόγος για δωράκια, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από αυτά ειδικά για το κεφάλι του ήρωά σας. Για παράδειγμα, με το κατάλληλο power up, ο Dynamite Headdy μπορεί να πυροβολήσει από το κεφάλι του, να τα ρουφήξει όλα, ακόμα και να απογειωθεί πετώντας laser. Στα bonus επίπεδα θα σας δοθεί η ευκαιρία να κερδίσετε επιπλέον πόντους σκοράροντας καλάθια με το κεφάλι σας, αρκεί να μαζέψετε το power up που σας δίνει αυτήν τη δυνατότητα. Γενικά, το Dynamite Headdy είναι τυπικό σε όλα του. Παιδικό σενάριο, ευχάριστα γραφικά και ήχος και κονσερβαρισμένο gameplay πλαισιώνουν ένα παιδικό παιχνίδι. Σίγουρα αν το είχαμε δει τέσσερα χρόνια νωρίτερα θα παδαίναμε την πλάκα μας. Εσείς απλώς θεωρήστε ότι στη βαθμολογία λάβαμε σοβαρά υπόψη μας την έλλειψη πρωτοτυπίας.



ΓΕΝΙΚΑ

70

THE PAGEMASTER MEGA DRIVE

Για όσους δεν γνωρίζουν, το Pagemaster είναι η μεταφορά στο Mega Drive της ομώνυμης ταινίας. Δυστυχώς, θα γίνω για άλλη μια φορά κακός τονίζοντας ότι ποτέ μια κινηματογραφική ταινία δεν γνωρίζει επιτυχία ως video game. Ωστόσο, ως μην αρχίσουμε από τώρα το "θάψιμο". Όλα άρχισαν όταν ο Richard Tyler ανέβηκε στη μηχανή του και κατευθύνθηκε προς την πόλη. Ξαφνικά ξέσπασε μια δυνατή καταιγίδα, με αποτέλεσμα ο Richard να τρακάρει σε ένα δέντρο και η μηχανή και τα "νεύρα" του να γίνουν σμπαραλία. Σαστισμένος και ξαφνιασμένος κατευθύνθηκε στο κοντινότε-

ρο κτίριο, τη δημόσια βιβλιοθήκη. Περιπλανήθηκε στους σκοτεινούς διαδρόμους και, προτού το καταλάβει, είχε βρεθεί σε έναν φανταστικό καινούριο κόσμο. Ένας μυστηριώδης άντρας με το όνομα Pagemaster τον πληροφορεί πως για να επιστρέψει στην πραγματικότητα πρέπει να βρει την έξοδο της βιβλιοθήκης. Έτσι, αρχίζετε το παιχνίδι. Κατά την αναζήτησή σας θα συναντήσετε

φίλους αλλά και πολλούς εχθρούς. Ο χειρισμός περιορίζεται στα γνωστά, με ένα πλήκτρο για άλματα και ένα για επιδέσεις. Από πλευράς γραφικών το παιχνίδι είναι πρόχειρο με μικρά sprites και λειψά backgrounds. Αυτές οι ελλείψεις είναι αδικαιολόγητες. Ο ήχος κάτι προσπαθεί να κάνει όμως, τελικά, δεν καταφέρνει τίποτα. Η μουσική καταντά μονότονη, ενώ τα ηχητικά εφέ φαίνονται πολύ "ψεύτικα". Παρά το γεγονός ότι διαθέτει ορισμένα καλά χαρακτηριστικά, το Pagemaster αποτυγχάνει να εκπληρώσει αυτά στα οποία σκόπευε. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι έχουμε να κάνουμε με ένα μετριότατο platform γι' αυτό και σας συνιστούμε να το αποφύγετε. Αν πάλι επιμένετε να το δείτε, να είστε επιφυλακτικοί από την πρώτη στιγμή που θα πατήσετε το "power" στο Mega Drive σας.



ΓΕΝΙΚΑ

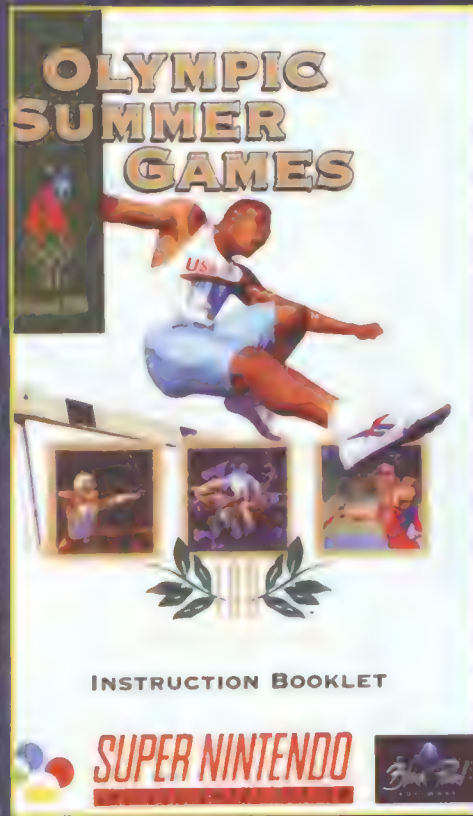
60

OLYMPIC SUMMER GAMES SNES

Ολυμπιακοί Αγώνες στο SNES. Χμμ... ενδιαφέρον ακούγεται, ειδικά αν λάβουμε υπόψη την έλλειψη σχετικών τίτλων στο SNES. Συνολικά υπάρχουν δέκα αθλήματα στα οποία θα προσπαθήσετε να διακριθείτε. Πρώτα είναι τα 100 μέτρα, όπου πρέπει να πατάτε συνεχώς τα "A" και "B" και το "πάνω" στο τέλος για να τερματίσετε. Στα 110 μέτρα μετ' εμποδίων οι χειρισμοί είναι παρόμοιοι, μόνο που εδώ υπάρχουν και τα εμπόδια, ωστόσο δεν εμφανίζεται κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Το άλμα επί κοντώ μπορεί να σας δυσκολέψει λίγο, αφού πρώτα πρέπει να τρέξετε όπως πριν, στη συνέχεια να πατήσετε το "κάτω" για να κατεβάσετε το κοντάρι, μετά το "πάνω" για να απογειωθείτε και, τέλος, το "δεξιά" για να περάσετε πάνω από τον πήχυ. Το άλμα εις μήκος, στο οποίο τρέχετε και πατάτε το "πάνω" για να ρυθμίσετε τη γωνία του άλματός σας, είναι ευκολότερο σε σχέση με το άλμα εις τριπλούν όπου επαναλαμβάνετε το ίδιο πράγμα τρεις φορές.

Τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμα περισσότερο στο ακόντιο, αφού πρέπει να τρέξετε έχοντας πατημένο το "αριστερά", να πατήσετε το "δεξιά" για να πεταχτείτε το ακόντιο και μετά πάλι "αριστερά" προκειμένου να μην πατήσετε τη γραμμή και απο-

κλειστείτε. Το άλμα εις ύψος είναι σαφώς ευκολότερο, αφού πρέπει απλώς να τρέξετε και να πατήσετε το "πάνω" την κατάλλη-



λη στιγμή. Ο χειρισμός στη δισκοβολία είναι λίγο περίεργος. Πιο συγκεκριμένα, αυξάνετε τη δύναμη με το "A" και το "B" και στη συνέχεια πατάτε "πίσω" για να ρυθμίσετε τη γωνία της ρίψης. Τέλος, ένα πάτημα στο "δεξιά" πετά το δίσκο. Στη σκοποβολή, το "B" ελευθερώνει το στόχο. Σημαδεύετε, πατήστε το "A" και... μπουμ! Η τοξοβολία είναι ίσως το πιο ρεαλιστικό άθλημα. Σημαδεύετε με το control pad και πατάτε το "B" για να ρυθμίσετε τη δύναμη. Προσοχή, όμως, γιατί ο αέρας επηρεάζει κάθε βολή. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά με ζωντανά χρώματα και ωραίο animation. Ο ήχος, δυστυχώς, δεν κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα, παραμένει όμως καλός και πάνω απ' όλα ατμοσφαιρικός. Το gameplay είναι τέλειο -όπως ήταν αναμενόμενο-, αφού έχουμε σε ένα πακέτο δέκα υπέροχα αθλήματα με ρεαλιστικό χειρισμό. Μην αποφύγετε να του ρίξετε μια προσεκτική ματιά.

ΓΕΝΙΚΑ

89

SUPER R-TYPE SNES

Η αυτοκρατορία των BYDO επέστρεψε. Τώρα, δυνατότεροι όσο ποτέ άλλοτε, οι εξωγήινοι έχουν σκοπό να επιτεθούν στη Γη. Η μόνη ελπίδα της ανθρωπότητας είναι το R-9, ένα υπερσύγχρονο παντοδύναμο σκάφος, ικανό να εξουδετερώσει τους εισβολείς. Εσείς, ως πιλότος αυτού του σκάφους, καλείστε να το κυβερνήσετε κατά τον καλύτερο τρόπο ώστε να απαλλάξετε τη Γη μια και καλή από τους εξωγήινους εισβολείς. Ασφαλώς πρόκειται για ένα shoot' em up πλάγιας προοπτικής.

Η δράση εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς και αυτό είναι ίσως το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού που καταφέρνει να απορροφήσει τον παίκτη. Κάθε σχολιασμός για τα γραφικά είναι περιττός, αφού είναι απλώς τέλεια. Νην ξεχνάτε όμως ότι αναφερόμαστε σε 16-μπιτ κονσόλα. Ωραία backgrounds και πολύχρωμα lasers πλαισιώνουν διασκεδαστικές διαστημικές μάχες. Ο ήχος είναι αρκετά καλός με ωραία μουσικά και ζωηρά ηχητικά εφέ. Παρόδειγμα προς μίμηση αποτελεί τόσο το gameplay όσο και ο χειρισμός. Το



gameplay, παρά το γεγονός ότι είναι αρκετά απλό, είναι άκρως εθιστικό. Είναι πραγματική απόλαυση να μαζεύεις διάφορα μικρά όπλα και να τα χρησιμοποιείς στους εχθρούς σου.

Ο δε χειρισμός είναι επίσης απλός, ωστόσο καταφέρνει να δώσει τον πλήρη έλεγχο. Το R-Type είναι ένας από τους πλέον διαδεδομένους τίτλους στο SNES. Τα πολύ καλά χαρακτηριστικά του, με αποκορύφωμα το υψηλό playability, ήταν αρκετά για να κερδίσει τις καρδιές όλων αυτών που το είδαν στην κονσόλα τους.

Το μόνο σημείο όπου μας τα χάλασε λίγο ήταν στη διάρκεια. Δεν ξέρω αν 7 πίστες είναι αρκετές για ένα παιχνίδι της κλάσης του R-Type, εμένα πάντως μου φάνηκαν λίγες. Αν παραβλέψουμε το παραπάνω παράπτωμα, έχουμε στα χέρια μας το ιδανικό shoot' em up. Δείτε το, αν δεν το έχετε ήδη κάνει.

ΓΕΝΙΚΑ

85

INTERNET CAFE

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΧΑΡΑ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ SITES. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ SITES ΤΩΝ ΓΝΩΣΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ CRYSTAL DYNAMICS ΚΑΙ GT INTERACTIVE.



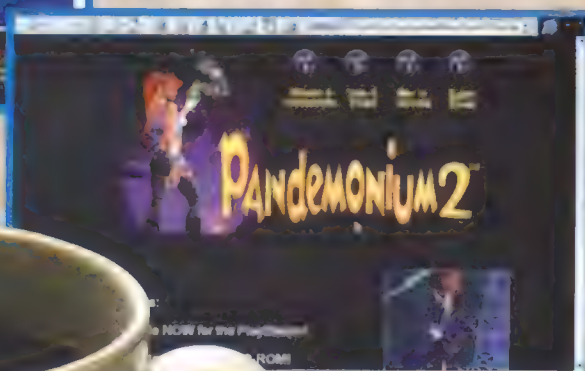
CRYSTAL DYNAMICS

<http://www.crystald.com>

Αν και σχετικά λιτό site, περιέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που μπορεί να ζητήσετε. Στην πρώτη σελίδα δεσπόζουν τα εικονίδια των GEX: Enter The Gecko και Pandemonium 2. Από εκεί και πέρα

υπάρχει μια βάση δεδομένων με τα υπόλοιπα παιχνίδια της εταιρίας και φυσικά πληροφορίες για την ίδια την εταιρία.

Επίσης, υπάρχουν δύο περιοχές όπου μπορείτε να κατεβάσετε PC demos των Pandemonium 1-2 και να ακούσετε διάφορα μουσικά κομμάτια από τα παιχνίδια της Crystal Dynamics.



PIXEL
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●●
ΠΡΟΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●●●●

ΗΛΙΘΙΟΤΗΤΑ

60%

Eva Arto site.



GT Interactive

<http://www.gtinteractive.com>

Το Internet site της GT Interactive σαφώς υπερτερεί αυτού της Crystal Dynamics σε ό,τι αφορά το περιεχόμενο.

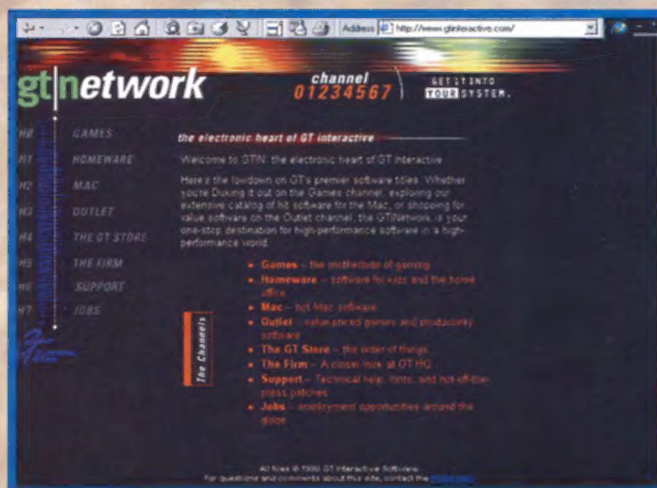
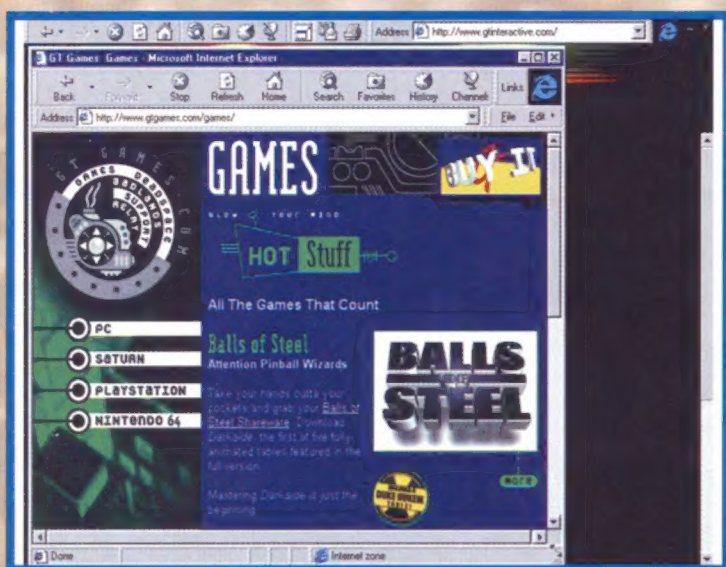
Βέβαια, ακολουθεί τη δομή άλλων παρόμοιων sites, χωρίς αυτό να είναι απαραίτητα κακό.

Από την πρώτη σελίδα μπορείτε να κατευθυνθείτε στα περιεχόμενα του site που περιλαμβάνουν:

Games

(<http://www.gtgames.com>)

Πρόκειται για το καλύτερο κομμάτι του site, αφού εδώ θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια της εταιρίας. Εμφαση βέβαια δίνεται στις τελευταίες παραγωγές της. Άλλο ενδιαφέρον σημείο είναι τα badlands που περιέχουν ηλεκτρονικές κάρτες, fora των gamers μεταξύ τους αλλά και με την GT Interactive. Στην ίδια περιοχή υπάρχουν τα σημεία επαφής με την εταιρία, η τεχνική υποστήριξη καθώς και ένα αρκετά καλό e-zine.



Homeware

Εδώ θα βρείτε software για παιδιά μικρής ηλικίας καθώς και για home χρήση.

Mac

Στη συγκεκριμένη περιοχή παρουσιάζονται όλες οι παραγωγές της εταιρίας για χρήστες Macintosh.

PIXEL

Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●●
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●●●●

ΚΗΛΙΟΝΟΙΑ
80%

Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.

Outlet

Εδώ θα βρείτε παλαιότερα παιχνίδια της GT σε πολύ καλές τιμές.

GT Store

Τα on-line καταστήματα αυξάνουν και πληθύνονται και, όπως πολλές άλλες εταιρίες παραγωγής computer games, από αυτό το ηλεκτρονικό κατάστημα μπορείτε να προμηθευτείτε κάποιο από τα παιχνίδια της εταιρίας.

Δυνατό σημείο του site είναι το <http://www.gtgames.com>, ένα από τα καλύτερα game sites που έχουμε επισκεφθεί.



PIXEL

Next Generation

ΓΙΑ ΜΑΝΤΕΨΤΕ...

Resident Evil 3

Δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει το δεύτερο μέρος του δημοφιλούς παιχνιδιού και οι κατασκευαστές έχουν στα σκαριά το τρίτο sequel. Η πρωτοτυπία της τρίτης συνέχειας αφορά στους ήρωες και τον τόπο διεξαγωγής του game. Τι εννοούμε; Πολύ απλά, αυτή τη φορά ο τρόμος εισβάλλει στην ελληνική Βουλή. Ο Ιωάννης Μεταξάς και ο Ελευθέριος Βενιζέλος ανασταίνονται και προσπαθούν να εκδικηθούν τους σημερινούς πολιτικούς. Εσείς παίζετε ως δημοσιογράφος του Σκάι, ο οποίος στην προσπάθειά του να κάνει αποκλειστικό ρεπορτάζ μπλέκεται άδελά του και προσπαθεί να εξοντώσει διάφορα zombies, ώστε να βρει τους Βενιζέλο και Μεταξά. Όσο για την τιμή του, μην ανησυχείτε, δεν θα δώσετε δραχμή. Το Υπουργείο Παιδείας αποφάσισε να διαθέτει το game μαζί με τα βιβλία ιστορίας στις τάξεις του λυκείου, ώστε τα ελληνόπουλα να διδαχθούν καλύτερα την ελληνική ιστορία. Αθάνατο ελληνικό δαιμόνιο!!!

Η Lara γυμνή

Επιτέλους, το "Alien Look" είναι στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσει το cheat που σας επιτρέπει να παίζετε με την Lara γυμνή. Στρωθείτε λοιπόν μπροστά στο PSX και πατήστε: 1 βήμα μπροστά, 1 βήμα πίσω, πέντε στροφές, ανάψτε φωτοβολίδα, πυροβολήστε την τίγρη στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού, ένα άλμα μπροστά και ιδού: Η Lara όχι απλώς γυμνή αλλά χωρίς ούτε ένα φύλλο συκής να την καλύπτει. Για να μην παροπνίστε ότι δεν σας προσέχουμε... Κρεμάστε λοιπόν την τηλεόραση πάνω από τα κρεβάτια σας και... καλή διασκέδαση!

Duke Nukem 3D

Παίξτε ως μπαλαρίνα-μισθοφόρος. Πώς; Πολύ απλά, πατήστε στο "Options": Τρίγωνο, X, X, X, X, Τρίγωνο, X, X, Κύκλος, και θα μπορείτε να διαλέξετε είτε το φίλο μας τον Duke είτε την μπαλαρίνα Σίσι Ντιουκνούκεβα.

Ρατσισμός εν Ελλάδι...

... και τρομοκρατικές οργανώσεις: Ήταν ένα βροχερό απόγευμα και καθόμουν σκεπτικός στο γραφείο, προσπαθώντας να γράψω το "Alien Look" Απριλίου. Εκείνη τη στιγμή ήρδε η γραμματέας και μου έφερε ένα fax, του οποίου το κείμενο με έκανε να ανατριχιάσω (καλά, μιλάμε για τρομερή εισαγωγή):

"Κύριοι,

Σας γνωστοποιούμε πως τώρα και στην Ελλάδα δημιουργήθηκε μια ομάδα φανατικών του PlayStation ονόματι 'B.T.O.P.'. Τι σημαίνει 'B.T.O.P.'; Σημαίνει 'Bourouchonia Tromokratiki Organosi PlayStationadon' και καταφέρεται ενάντια στους Νιντεντιάρηδες και Σατουρνιάρηδες χρήστες. People, beware!!! Στόχος της οργάνωσης είναι: κάθε μη χρήστης PSX και μία βόμβα, κάθε εχθρός του PSX και λιθοβολισμός!

Μετά τιμής,

Ο πρόεδρος της Οργάνωσης

Leon 'Master Bourouchas'

Τα μέλη: Niki 'Bouroucha A', Lara 'Bouroucha B',

X-Men 'Super Bourouches'"

Εμείς πάντως ως "Pixel" ήδη κάναμε τις απαραίτητες ενέργειες ανεύρεσης και πάταξης της εν λόγω οργάνωσης για το καλό της κοινωνίας. Διότι, κατά παράφραση της γνωστής φράσης, "εμείς ελεύθεροι χρήστες γεννηθήκαμε, ελεύθεροι χρήστες θα πεθάνουμε".



Software Center



& 2 PADS & 1 GAME
& MEMORY & 1 DEMO

59.900

2 EXTREME	17.900
ACE COMBAT 2	17.900
ACTUA SOCCER	9.900
ACTUA SOCCER 2	17.900
ACTUA GOLF 2	17.500
ADIDAS POWER SOCCER	9.900
AIR RACE	17.900
ALIED GENERAL APOCALYPSE	17.900
AREA 51	16.900
ARK OF TIME - YOUNG PINBALL	17.900
BATMAN FOREVER	9.900
BATTLE PINBALL	CALL
BEADAM	18.500
BLACK DAWN	18.500
BLAZING DRAGONS	16.900
BLOODY ROAR	17.900
BROAD SEIDES	CALL
BROKEN HELIX	17.900
BUSSY 3D 1	7.500
BUGRIDERS	17.900
BURNING ROAD	9.900
CAESAR'S PALACE	17.900
CARNAGE HEART	16.900
CITY OF LOST CHILDREN	17.900
COMMAND & CONQUER	17.900
CRASH BANDICOOT	17.900
CRASH BANDICOOT 2	19.900
CRYPT KILLER	17.900
CHEESY	15.900
COMMAND'N CONQUEST	17.000
COOL BOARDERS	17.000
COOL BOARDERS 2	18.900
CRITICAL DEPTH	17.900
CRITICOM	16.500
DARKSTALKERS	9.900
DARKLIGHT CONFLICT	16.500
DESCENT 2	16.900
DESTRUCTOR	18.000
DIE HARD TRILOGY	9.900
DESTRUCTION	9.900
DERBY 2	17.900
DEVIL'S DECEPTION	17.900
DISC WORLD 2	17.900
DYNASTY WARRIORS	16.900
EARTHWORM JIM 2	16.900
EPIDEMIC	16.900
EVERYBODY'S GOLF	CALL
EXCALIBUR	17.900
EXHUMED	18.500
EXTREME PINBALL	17.900
EXTREME SNOW	17.900
BREAK	17.900
FIFA '98:	18.900
ROAD TO WORLD CUP	18.900
FORMULA 1 '97	18.900
FULL TILT BATTLE	16.900
PINBALL	18.900
FIGHTING FORCE	14.900
FIFA '97	14.900
FIFA SOCCER	CALL
MANAGER	9.900
GALAXIAN	18.900
G-POLICE	18.900
GRAND THEFT AUTO	CALL
GUNSHIP	16.500
HARDCORE 4x4	17.000
HEAVEN GATE	18.900
HEXEN	9.900
INDEPENDENCE AU	18.900
INDY CAR	CALL
INT. DELUX SOCCER	9.900
INT. TRACK'N'FIELD	9.900
IN THE HUNT	16.900
JET RIDERS	17.500
JERSEY DEVIL	CALL
JUDGE DREDD	17.900
JUPITER STRIKE	17.900
K1-THE ARENA FIGHTER	17.900
KILEAK THE BLOOD	9.900
KINGSFIELD	9.900
KONAMI OPEN GOLF	14.900

KURUSHI	16.900
LEGACY OF KAIN	17.900
LEMMINGS 3D	9.900
LIFEFORCE TENKA	16.900
LOST VIKINGS 2	17.900
MAGIC THE GATHERING	16.900
MDK	17.900
MECHWARRIOR 2	17.900
MICKY'S WILD	17.900
ADVENTURE	15.900
MICROMACHINES	9.900
MONSTER TRUCKS	17.900
MTV SWAMSCAPE	16.900
MOTORTOON	16.900
GRAND PRIX 2	16.900
NAGANO	17.900
WINTER OLYMPICS	17.900
NAMCO MUSEUM VOL. 2	16.000
NBA LIVE '96	9.900
NBA IN THE ZONE	12.900
NBA LIVE '97	15.900
NBA LIVE '98	18.900
NHL BREAKAWAY	CALL
NUCLEAR STRIKE	18.500
ODD WORLD	18.500
ABE'S ODYSSEY	18.500
OFF WORLD	9.900
INTERCEPTOR 1	17.900
OVERBOARD	17.900
OVERBOARD	17.900
PAX CORPUS	17.900
PEAK PERFORMANCE	17.900
PARODIUS	9.900
PGA TOUR '97	15.900
PORSCHE CHALLENGE	16.900
POWER SOCCER 2	17.900
RABOOT	CALL
RAYMAN	9.900
RAYTRACERS	16.500
RAYSTORM	17.500
RALLY CROSS	18.500
RAMPAGE	17.900
WORLD TOUR	17.900
RESIDENT EVIL	16.500
ROADRACE	17.900
ROCK'N'ROLL RACING	16.900
RAGING SKIES	18.900
RIVEN	16.900
SAMPRAS	16.900
EXTREME TENNIS	17.900
SCORCHER	17.900
SENTIENT	17.900
SOULBLADE	17.900
SPIDER	17.900
STREET FIGHTER	14.900
FIGHTER THE MOVIE	16.900
STREET FIGHTER	16.900
ALPHA	17.900
SKULL MONKEYS	16.900
SLAM'N'JAM '96	15.500
SHELL SHOCK	9.900
SOVIET STRIKE	9.900
STAR GLADIATOR	17.500
STREET FIGHTER	17.000
ALPHA 2	17.900
SUPERSONIC RACERS	17.900
SPEEDSTER	17.900
STAR WARS	17.900
REBEL ASSAULT II	17.900
STAR WARS	17.900
DARK FORCES	17.900
STEEL REIGN	17.900
SOULBLADE	17.900
STREET RACER	16.900
SUIKODEN	16.900
SUPER FOOTBALL	16.900
CHAMP	16.900
SYNDICATE WARS	17.000
TEKKEN 2	17.900
THE CROW	17.900
THE CHESS	16.900
MASTER 3D	15.500
THEME PARK	18.500
THE INCREDIBLE HULK	17.000
TILT	27.900
TIME CRISIS + GUN	15.500
TIME COMMANDO	17.500
TOBAL 1	17.900
TOCA TOURING CAR	16.900
TOTAL NBA '96	15.900
TOTAL ECLIPSE	16.900
TOP GUN	16.900
TOKYO	16.900
HIGHWAY BATTLE	18.900
TOMB RAIDER	18.900
TOMB RAIDER II	18.900
TOTAL NBA '97	9.900
TRUE PINBALL	16.500
TUNEL B1	17.500
TWISTED METAL 2	18.500
V RALLY	16.000
VICTORY BOXING	CALL
VMX RACING	17.900
WING OVER	15.900
WIPEOUT	17.000
WIPEOUT 2097	18.500
WING COMMANDER IV	18.500

WILLIAMS	14.900
ARCADE HITS	16.900
WRESTLEMANIA	16.900
X-COM ENEMY	16.900
UNKNOWN	9.900
ZERO DIVIDE	9.900



& 2 PADS
& 2 GAMES & 1 DEMO

59.900

ALIEN TRILOGY	17.900
AMOK	9.900
ANDRETTI RACING	9.900
AREA 51	18.900
ATHLETE KINGS	17.900
BATTLE MONSTERS	17.900
BUST-A-MOVE 3	19.900
BATTLE ARENA	15.000
TOSHINDEN REMIX	17.500
BLACK DAWN	9.900
BOMBERMAN	16.900
BUG	9.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	16.900
CLOCKWORK KNIGHT	9.900
CRUSADER	22.900
CYBER SPEEDWAY	9.900
CRITICOM	16.900
DARIUS II	9.900
DISC WORLD	17.900
DESTRUCTION DERBY	17.900
DARK LEGEND	16.900
DARK SAVIOR	19.900
DIE HARD ARCADE	16.900
DIE HARD TRILOGY	9.900
DISC WORLD II	18.900
DRAGON FORCE	19.900
DUKE NUKEM 3D	19.900
ENEMY 0	22.900
EXHUMED	19.900
F1 CHALLENGE	19.900
FIGHTERS MEGAMIX	19.000
FIXING VIPERS	20.900
FIFA '96	9.900
FIFA SOCCER '97	9.900
FORMULA KARTS	19.900
GHEN WARE	19.900
GUN-GRIFFON	17.900
GOLDEN AXE THE DUEL	18.900
GRID RUN	16.900
GALACTIC ATTACK	18.900
HARDCORE 4x4	18.000
HI-OCTANE	9.900
HIGH VELOCITY	16.900
HANG ON GP	16.900
IN THE HUNT	18.900
INDEPENDENCE DAY	22.900
KEIO 2	19.900
KING OF FIGHTERS '95	19.900
LAST BRONX	18.900
LOADED	17.900
MEGAMAN X3	23.900
MIGHTY HITS	14.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	CALL
MR BONES	14.900
MANX TT	21.900
MYST	19.900
MAGIC CARPET	9.900
NASCAR '98	CALL
NBA ACTION '98	CALL
NBA LIVE '97	9.900
NBA LIVE '98	CALL
NIGHTS	20.900
NIGHT WARRIORS	11.900
NBA ACTION	17.900
NBA JAM T.E.	18.900
NHL POWERPLAY	17.900
NIGHTS 3D	17.900
CONTROL PAD	25.900
OLYMPIC SOCCER	19.900
OFF WORLD	16.900
INTERCEPTOR	19.900
PANDEMONIUM	19.900
PANZER DRAGON II	20.900
PRO PINBALL	19.900
EXTREME	19.900
QUAKE	19.900
RESIDENT EVIL	21.900
ROAD RASH	9.900
ROBOTICA	9.900
RESURRECTION	9.900
RISE 2	9.900

REVOLUTION X	9.900
SEGA TOURING CAR	18.000
SCORCHER	19.900
SHINING	19.900
THE HOLY ARK	19.900
SONIC II	18.900
SUPER PUZZLE	16.900
FIGHTER	9.900
SHOCKWAVE ASSAULT	19.900
SONIC JAM	18.900
STRIKER 98	20.900
STARFIGHTER	17.900
SHINOBI X	14.900
SKY TARGET	16.900
SONIC 3D	9.900
SOVIET STRIKE	16.900
STREET FIGHTER	20.900
THE MOVIE	20.900
STREET FIGHTER	19.900
ALPHA 2	20.900
STREET FIGHTER	19.900
ALPHA 2	20.900
SHELLSHOCK	20.900
SMCITY 2000	21.000
SWAGMAN	19.900
SWWS '98	16.900
THE HORDE	17.900
THE STORY OF THOR 2	18.900
TILT	16.900
THE INCREDIBLE HULK	12.900
TOMB RAIDER	19.900
TORICO	18.900
ULTIMATE	18.900
MORTAL KOMBAT III	17.900
VALORA VALEY GOLF	19.900
VIRTUA CUP II	18.900
VICTORY BOXING	16.900
VIRTUAL ON	12.900
VIRTUA FIGHTER 2	30.900
VIRTUA COP + GUN	21.900
WARCRAFT II	18.900
WIPEOUT 2097	17.900
WRESTLEMANIA	18.900
WINTER HEAT 2	CALL
WIPEOUT	9.900
WORLDWIDE	CALL
SOCCER '97	9.900
W.W.S. '98	CALL
X-MEN CHILDREN	17.900
OF THE ATOM	17.900

NINTENDO 64
& 1 PAD & GAMES

59.900

3D HOCKEY	24.900
BLAST CORPS	19.900
BOMBERMAN 64	15.900
CRUISIN	32.900
DIDDY KONG RACING	18.900
DOOM 64	22.900
DOKAMEN JAPAN	17.900
EXTREME G	29.900
FORMULA 1 JAPAN	32.900
F1 POLL POSITION	29.900
FIFA 64	9.900
HEXEN	29.900
GOLDEN EYE 007	19.900
KILLER INSTINCT	19.900
LABORGHINI 64	22.900
LYLAT WARS	22.900
& RAMBLE PAD	30.900
MARIO KART USA	19.900
MARIO KART	19.900
MISCHIEF MAKERS	19.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	25.900
MULTIRACING	29.900
CHAMPIONSHIP	29.900
NAGANO	28.900
WINTER OLYMPICS	22.900
NBA HANG TIME	5.900
PILOTWINGS	22.900
STARWARS	15.900
SUPER MARIO 64	19.900
SUPER MARIO KART	22.900
SOCCER 64	22.900
TUROK	15.900
WAME RACE 64	29.900
WAR GODS	29.900

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΑ

**SONY
PLAYSTATION
& 2 PADS
& DEMO GAME**

53.900

**SATURN
& 1 PAD
& 1 GAME**

49.900

**NINTENDO 64
& ISS PRO**

69.900

**MEGA DRIVE
+ 2 GAMES**

29.900

**ΤΙΤΛΟΙ
SNES - MEGA
DRIVE**

1.900-9.900

**ΟΛΕΣ ΟΙ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ**

**GAMES
1.500 ΔΡΧ.!**

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ

**MEGA DRIVE
& GAME**

9.900

SNES & GAME

9.900

**JAGUAR
& GAME**

9.900

**AMIGA CD 32
& GAME**

9.900

**MEGA CD
& GAME**

9.900

32X & GAME

9.900

**GAME BOY
& GAME**

9.900

**GAME GEAR
& GAME**

9.900

MASTER SYSTEM

5.000

**AMIGA 1200
& 20 GAMES**

49.900



ΑΘΗΝΑ: ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΤΗΛ.: 5235260
ΠΡΟΣΕΧΩΣ: ΚΗΦΙΣΙΑΣ 26,
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP"





Δεν χρειάζεται
να κτυπήσει ο συναγερμός
για να εντοπίσετε
τα πιο καυτά games

**Το μόνο που
χρειάζεται
να ξέρετε είναι
τα Multirama**

Γιατί τα Multirama είναι **όλος**
ο κόσμος των CD-ROM
και των games, με:

- τη μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών
- όλα τα hit αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν
- αποκλειστικότητες
- τις καλύτερες τιμές

Και βέβαια όλα τα computer και περιφερειακά που χρειάζεστε στους πιο άνετους χώρους, με την πιο φιλική εξυπηρέτηση και την τεχνογνωσία των Multirama. Γι' αυτό...



Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ
ΚΑΥΤΑ SPORT GAMES

**Με 8 καταστήματα τα Multirama
είναι τώρα ακόμα πιο κοντά σας**

ΑΘΗΝΑ

Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660

Μουσείο

Στουρνάρη 33
& Τζωρτζή,
τηλ.: (01) 3829106

Μελίσσια

Λεωφόρος
Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850

Περιστέρι

Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781528

Χολαργός-Χαλάνδρι

Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588

Καλλιθέα

Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127

Ν. Ερυθραία - Κηφισιά

Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858

ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα

multirama



M U L T I M E D I A P A R K